
02/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50627
Getestet: Counter-Strike 1.0 • Timeline • America u. v. m.
PC ACTION
Lust auf Computerspiele.
JUBILÄUMSAUSGABE
5 JAHRE PC ACTION
MIT 2 CDs + VOLLVERSION
Exklusiv-Demo
ONI
Weitere Demos
Gunman Chronicles
Fallout: Tactics
Exklusiv-Videos
Black & White
Starfleet Command 2
Pool of Radiance 2
Giants • Echolon
plus 2. Folge:
BIG ACTION
Läuft Fränkel Amok?
Strippt die Bunke?
Big Action 2. Teil
2/2001 650 MB
Win98-CD-MENÜ
Grand Prix Legends
GRATIS-VOLLVERSION:
GRAND PRIX LEGENDS
MIT SPIELETIPPS
TEST DES MONATS
GIANTS
Die Schöne und das Biest: Schrulliger Ballerspaß im edlen Grafikgewand
2001: SPIELEJAHR
Max Payne + Duke Nukem Forever + Freelancer + Team Fortress 2
DER SUPERLATIVE
Die wichtigsten Spiele und Trends des Jahres
WAHNSINNS-GEWINNSPIEL
Jetzt abgreifen: High-End-Spiele-PCs, Trips zu Spiele-Entwicklern und vieles mehr im Gesamtwert von
DM 100.000
MAX PAYNE
Spieletipps: Giants • Project I.G.I. • Gunman • Sacrifice • Mechwarrior 4 • Patrizier 2 u. v. m.

5 Jahre PC Action ...

... es ist Zeit, etwas auszumisten und gründlich aufzuräumen. Was lag da näher, als endlich mal einen Sklaventreiber zu entsorgen ...

Fränkel: Oh Mann, Müller! Rein da jetzt. Aber schnell.

Tanja: Sooo ... und jetzt noch den Deckel drauf und ...

Hesse: ... ab damit, hähähä!

Geltenpoth: Ja, schnell, das stinkt schon.

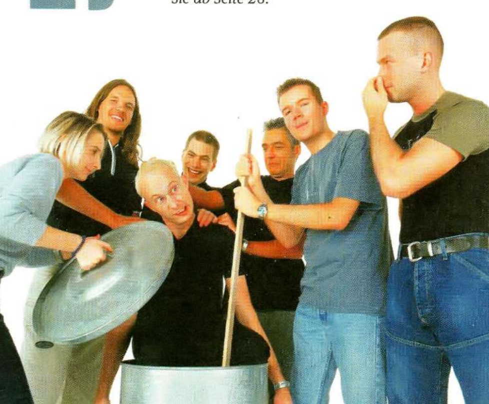
Sauerteig: Genau. Außerdem ist es nach fünf Jahren eh mal Zeit für Veränderungen und ...

Müller: Und was? Als die PCA gegründet wurde, sind Sie doch noch mit der Rassel in der Hand um den Baum gelaufen, Sauerteig. Ihr spinnt ja wohl! Mich werdet ihr bestimmt nicht los, geschweige denn entsorgen können! Ihr braucht mich doch. Ich brauche euch, ihr seid die Besten und ... *schleim*

6 Redakteure im Chor: Oooooooh ... ist das wahr? Wie konnten wir nur so zu Ihnen sein? Warten Sie, wir helfen Ihnen raus. Seien Sie vorsichtig, ja?

Müller *(streift sich eine Bananenschale, etwas Asche und sonstigen Müll von der Hose):* So, und jetzt sofort an die Arbeit! Wenn ihr nicht mindestens Preise im Wert von 50.000 Mark organisiert, kommt ihr hier nicht lebend raus! Ist das klar?

Die Drohung hat ihre Wirkung nicht verfehlt. Preise im Wert von sage und schreibe 100.000 Mark warten nur darauf, von Ihnen, liebe Leser, gewonnen zu werden. Alles über das große Jubiläum und das Hammer-Gewinnspiel finden Sie ab Seite 28.



Die Redaktion

Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
.... wundert sich, wie schnell 60 PCA-Ausgaben vergehen können, und ist schon auf die nächsten fünf Jahre gespannt.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... kann das Christkind mal wieder leiden, weil es ihm was Schönes zu Weihnachten geschenkt hat.

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... freut sich schon auf das nächste runde Jubiläum der PC Action, das kommt nämlich schon im Mai 2004 auf uns zu.

Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
... hat sich beim Zusammenrechnen der vielen Gewinnspiel-Preise mindestens 100.000 mal verzählt und will im neuen Jahr mehr Kopfrechnen üben.

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... wartet sehnsüchtig auf Post aus Übersee, tippt sich solange zu Tode und versucht dabei, endlich das 10-Finger-System zu lernen.

Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... kann vor Muskelkater kaum noch ihre Finger bewegen, die nicht nur vom Besuch der *Everquest*-Foren, sondern auch von *Typing of the Dead* mitgenommen sind.

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... hat tausend gute Vorsätze fürs neue Jahr gefasst, aber natürlich schon wieder alle verworfen und grüßt herzlichst Martin Driller.

Foto: Dirk Kartscher

Team Fortress 2

Black & White

Severance

Return to Castle Wolfenstein

Thema des Monats
2001: SPIELE DER SUPERLATIVE

Seite 48

Seite 84

Giants

Ein Spiel, das sich in keine Schubladen zwängen lässt, ein völlig abgefahrenes, einzigartiges Abenteuer! Ob an *Giants* alles so glänzt wie seine Grafik, erfahren Sie im Test des Monats.

ab Seite 28

5 Jahre PC Action



PC ACTION hat Geburtstag! Zu diesem Anlass gibt es den großen Rückblick und ein gigantisches Gewinnspiel mit Preisen im Gesamtwert von 100.000 Mark.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt



ab Seite 147 SPIELETIPPS zum Herausnehmen



Giants, Sacrifice, Gunman Chronicles, Mechwarrior 4, Project I.G.I., Patrizier 2

Vorschau

Geheimtipps

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware

Controller / Boxensysteme

Seite 184 + 185



Heft-CDs

PC-Action-CDs

Demo- und Vollversions-CD

Vollversion: Grand Prix Legends

Erwecken Sie mit unserer Rennspiel-Vollversion legendäre Formel-1-Zeiten aus vergangenen Tagen zu neuem Leben! Darüber hinaus können Sie mit unserer Demo-CD u. a. *Gunman* und *Oni* schon mal antesten.

PC-Action-DVD

Zusätzlich zu den auf der PC-ACTION-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere 14 Demo-Highlights wie *Diablo 2*, *Tomb Raider: Die Chronik* oder *Colin McRae 2* sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.

Ich mein' ja nur



Ist Speichern feige?

In ihrem verkrampften Bestreben, kreativ sein zu wollen, kommen Entwickler manchmal auf die doofsten Ideen seit der Erfindung der Volksmusik: „Hey", sagen sie sich, „wir könnten doch mal wieder die Speicherfunktion weglassen, so wie früher. Dann wird das Spiel voll spannend." Steckt euch solche „Ideen", die nicht mal neu sind, bitte in eine Körperöffnung eurer Wahl. Von mir aus könnt ihr mehrere Schwierigkeitsgrade anbieten, wobei es im härtesten nicht möglich ist, zu sichern. Anfänger und andere weniger gute Zocker müssen aber ebenso eine Chance auf Spaß haben. Es ist doch manchmal tragisch genug, im wirklichen Leben nicht den letzten Spielstand laden zu können, oder? Wenigstens am Monitor wollen wir Helden sein.

Harald Fränkel

Ozzy's Black Skies

Actionspiel **Metal-Legende Osborne hebt ab**

Heavy-Metal-Legende Ozzy Osborne hat seinen Namen und einige Musikstücke für ein Actionspiel hergegeben, bei dem Sie ähnlich wie in *Drakan* als Drachenreiter in einer Fantasy-Welt überleben müssen. Es warten weiträumige Landschaften und selbstverständlich zahlreiche Kreaturen, die Ihnen die Flügel stutzen wollen.

Info: www.irock.com



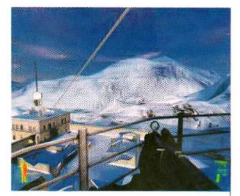
Aufsatteln und Losfliegen: Ozzy's Black Skies versetzt den Spieler auf den Rücken eines gewaltigen Drachens.

Project I.G.I. 2

Ego-Shooter **Diesmal mit Mehrspielermodus**

Agent David Jones wird nicht arbeitslos: *I.G.I.*-Entwicklerfirma Innerloop arbeitet an einer Fortsetzung, wobei auch ein Mehrspielermodus geplant ist. Noch laufen Vertragsverhandlungen mit Vertriebspartner Eidos Interactive. Für den enorm schwierigen Vorgänger soll übrigens ein Patch erscheinen, der das Speichern möglich macht.

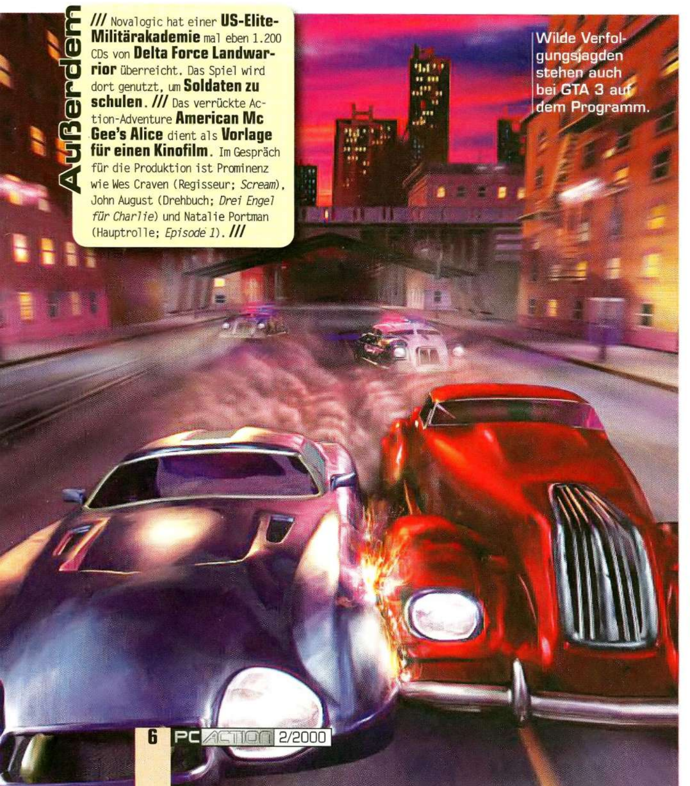
Info: www.innerloop.com



Project I.G.I. hat eine große Fangemeinde, auch wenn die fehlende Speicherfunktion den Spielspaß etwas trübt.

Außerdem

/// Novalogic hat einer **US-Elite-Militärakademie** mal eben 1.200 CDs von **Delta Force Landwarrior** überreicht. Das Spiel wird dort genutzt, um **Soldaten zu schulen**. /// Das verrückte Action-Adventure **American Mc Gee's Alice** dient als **Vorlage für einen Kinofilm**. Im Gespräch für die Produktion ist Prominenz wie Wes Craven (Regisseur; *Scream*), John August (Drehbuch; *Drei Engel für Charlie*) und Natalie Portman (Hauptrolle; *Episode 1*). ///



Wilde Verfolgungsjagden stehen auch bei GTA 3 auf dem Programm.

GTA 3

Actionspiel **Fan-Seite enthüllt erste Details**

Die „Action-Rennspiel-Verbrechersimulation" *GTA 3* erscheint voraussichtlich im Oktober und bietet etliche Neuigkeiten – das meldet unsere Partnerseite gtazone. Künftig dürfen Sie größtenteils in New York (Brooklyn/Queen, Manhattan, New Jersey) rund 40 authentische Autos klauen und Missionen erfüllen. Die Kamerasicht ist frei einstellbar, so dass auch die gewohnte Vogelperspektive auf Wunsch erhalten bleibt. Tag-Nacht-Wechsel, Wetteränderungen und neue Waffen (u. a. Scharfschützengewehr mit Zoom) haben die Entwickler ebenso versprochen. Sind Sie zu Fuß unterwegs, kann Ihr Charakter gehen, laufen oder sprinten und muss – ähnlich wie bei *Diablo 2* – ab und an verschnaufen.

Info: www.gtazone.de



Der erste GTA-3-Screenshot zeigt einen Polizeiwagen, den Sie – wie alle anderen Fahrzeuge – mopsen dürfen.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z





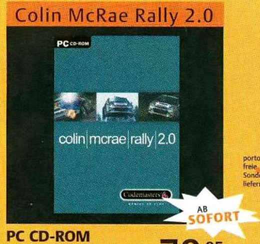


BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00 UHR) BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Colin McRae Rally 2.0



AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3392
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Patrizier II

porto-freie Sonderlieferung*

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Gunman Chronicles

AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Alice

porto-freie Sonderlieferung*

AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3430
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Joypad X 6-32 M		DM 29.95
LR 360 Modena Pro		DM 189.95
LR 360 Modena		DM 129.95
LR Ferrari FFB m. Pedale		DM 239.95
LR Ferrari m. Pedale		DM 99.95
3D Prophet II GTS		DM 829.95
3D Prophet II MX		DM 339.95
LR R4 Force Wheel		DM 239.95
Maxi Sound Muse		DM 79.95
Top Gun Fox 2 Pro		DM 89.95
Top Gun Afterburner		DM 139.95
Top Gun FFB Afterburner		DM 219.95
MS Game Voice Hawk USB		DM 99.95
Game Gallery 2		DM 39.95
4x4 Evolution		DM 69.95
Age of Empire II Conquer.		DM 54.95
Anstoß III		DM 89.95
Autobahn Raser 3		DM 54.95
Aikens Artifact		DM 79.95
Aladdin Nasiras Rache Jr.		DM 69.95
Alice		DM 89.95
Anachronox	JAN 01	DM 74.95
Army Men Sarges Heroes		DM 59.95
Anstoß Action	FEB 01	DM 69.95
B17 Flying Fortress II		DM 74.95
Baldur`s Gate 2		**DM 79.95**
Baldur`s Gate 2 US		DM 129.95
Battle Isle IV		**DM 89.95**
Battleship 2		DM 69.95
Biathlon 2000 Die Trophy		DM 39.95
Big Brother 2		DM 29.95
Black & White	FEB 01	DM 89.95
Blair Witch Project 2		DM 54.95
Bleifuss Offoad		DM 84.95
C&C AlarmRot 2		**DM 89.95**
C&C AlarmRot 2	englisch	DM 89.95
Call to Power 2		DM 74.95
Call to Power 2 EV		DM 79.95
Carmageddon TDR 2000		DM 79.95
Cultures Entd. Vinlands		DM 79.95
C&C 3 Megabox		DM 79.95
Chicken Run		DM 84.95
Colin McRae Rally2.0		**DM 79.95**
Daikatana		DM 69.95
Dark Projekt 2		DM 79.95
Dave Mirra Freestyle BMX		DM 69.95
Delta Force 3 Land Warrior		**DM 89.95**
Delta Force 3 US		DM 119.95
Demonworld II		DM 79.95
Deus Ex		DM 89.95
Die Sims		DM 89.95
Die Sims:Das volle Leben		DM 39.95
Dino Crisis		DM 69.95
Diablo II		DM 89.95
Diablo II L.E.		DM 89.95
Dirt Track		DM 79.95
Der Meistertrainer		DM 89.95
Der Patrizier 2		**DM 89.95**
Die Flucht v Monkey Island		**DM 89.95**
Die Gilde	FEB 01	DM 89.95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum grössten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Die Siedler 4		**DM 79.95**
Die Sternenfahrer v. Catan		DM 74.95
Die Völker 2	MÄRZ 01	DM 89.95
Donald Duck Quack Attack		DM 69.95
Dschungelbuch/Groove Par.		DM 59.95
Ducati		DM 59.95
European Super League		DM 59.95
F1 Championship S2000		DM 79.95
F1 Official Team Manager		DM 79.95
F1 World Grand Prix 2000		DM 84.95
FIFA 2001		**DM 89.95**
Frontschweine		DM 79.95
Fur Fighters		DM 59.95
Galaga - Target Earth		DM 34.95
Gamemaker 2000 Pro		DM 89.95
Grand Prix 3		DM 89.95
Giants	JAN 01	DM 89.95
Gorasul: Lost Souls		DM 79.95
Gothic	JAN 01	DM 79.95
Gunman Chronicles		DM 69.95
Gunman Chronicles uncut		DM 69.95
Gunship		DM 79.95
Gunlok		DM 79.95
Half Life Gen. Pack V2		DM 49.95
Heavy Metal FAKK2		DM 79.95
Heist		DM 79.95
Heroes Ch. Warlords Wastel	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Conquest Under	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Master Element	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Clash Dragons	JAN 01	DM 44.95
Herrscher des Olymp:Zeus		DM 89.95
Hitman-Codename 47		DM 79.95
Homeworld II Cataclysm		**DM 54.95**
Hugo d. Geh. d. kik. Sonnen.		DM 49.95
Icewind Dale Add-On	JAN 01	DM 49.95
In Cold Blood		DM 79.95
Invasion Deutschland		DM 54.95
Industriegigant 2	JAN 01	DM 89.95
Insane		DM 79.95
Invasion Deutschland		DM 54.95
Jagged Alliance 2 1/2		**DM 69.95**
Kicker 2		DM 69.95
Kleopatra Königin d.Nils		DM 44.95
Kiss Psycho Circus		DM 79.95
MB Truck Racing		DM 79.95
Messiah		DM 39.95
Metal Gear Solid		DM 69.95
Metal Gear Solid/englisch		DM 79.95
MoHO		DM 79.95
Monkey Island Collection		DM 29.95
Moorhuhnjagd 2		DM 24.95
MS Casino Mirage Resorts		DM 54.95
MS Mech Warrior 4.0	JAN 01	DM 89.95
MS Starlancer		DM 79.95
MS Crimson Skies		DM 79.95
MS Mega Racing Games		DM 54.95
NBA Live 2001		DM 89.95
Need for Speed Motor City	JAN 01	DM 79.95
No One Lives Forever		DM 79.95
No One Lives Forever US		DM 129.95

Wer wird Millionär?



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3814
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Severance: Blade o.Darknes



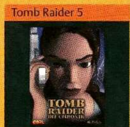
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3931
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Theme Park Manager



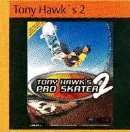
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4687
Release: JAN 01
DM 89.95

Tomb Raider 5



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3984
ERHÄLTLICH
DM 84.95

Tony Hawk´s 2



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3394
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Call to Power II



PC CD-ROM Art. Nr.: PCCD3577
ERHÄLTLICH
DM 79.95



Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

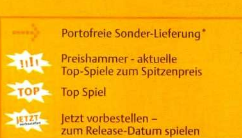
DAS TOP SPIEL DES MONATS

No one Lives Forever

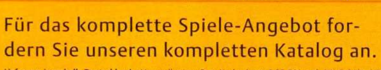


PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH

Pacific Warr.-Air Combat	DM 69.95	**Rune**	**DM 79.95**
Panzer General Barbarossa	DM 74.95	Sacrifice	DM 89.95
Pizza Connection 2	**DM 89.95**	Sheep	DM 74.95
Play the Games 3	DM 64.95	Simon t. Sorcerer 3D	DM 79.95
Pro Rally 2001	DM 79.95	Severance:Blade of Darknes	DM 79.95
Planescape Quaaak	DM 19.95	Siedler Hiebe für Diebe	DM 19.95
Torment	DM 39.95	St.Tr.Voyager Elite Force	DM 79.95
Pro Rallye 2001	DM 84.95	Star Trek New Worlds	DM 64.95
Projekt I.G.I.	DM 79.95	Stunt GP	DM 89.95
Pulleralarm	**DM 49.95**	Sprint Car	DM 79.95
Rainbow Six-Urban Operation	DM 34.95	Squad Leader	DM 79.95
Resident Evil 3: Nemesis	DM 89.95	Starfleet Command 2	DM 69.95
Road To Eldorado	DM 49.95	Starship Troopers JAN 01	DM 69.95
Rouge Spear Urban	DM 59.95	Star Trek: Creator Warp 2	DM 59.95
RTL Skispringen 2001	DM 54.95	Stupid Invaders JAN 01	DM 79.95



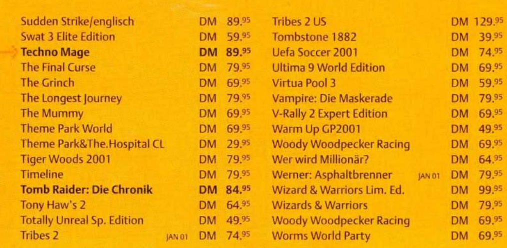
Portofreie Sonder-Lieferung*
Preishammer - aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis
TOP Top Spiel
Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen
2in1 Bundle – all inklusive
Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
Neuheiten – ab sofort erhältlich
Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Sudden Strike/englisch	DM 89.95	Tribes 2 US	DM 129.95
Swat 3 Elite Edition	DM 59.95	Tombstone 1882	DM 39.95
Techno Mage	**DM 89.95**	Uefa Soccer 2001	DM 74.95
The Final Curse	DM 79.95	Ultima 9 World Edition	DM 69.95
The Grinch	DM 69.95	Virtua Pool 3	DM 59.95
The Longest Journey	DM 79.95	Vampire: Die Maskerade	DM 79.95
The Mummy	DM 69.95	V-Rally 2 Expert Edition	DM 69.95
Theme Park World	DM 69.95	Warm Up GP2001	DM 49.95
Theme Park&The.Hospital CL	DM 29.95	Woody Woodpecker Racing	DM 69.95
Tiger Woods 2001	DM 79.95	Wer wird Millionär?	DM 64.95
Timeline	DM 79.95	Werner: Asphaltbrenner JAN 01	DM 79.95
Tomb Raider: Die Chronik	**DM 84.95**	Wizard & Warriors Lim. Ed.	DM 99.95
Tony Haw's 2	DM 64.95	Wizards & Warriors	DM 79.95
Totally Unreal Sp. Edition	DM 49.95	Woody Woodpecker Racing	DM 69.95
Tribes 2 JAN 01	DM 74.95	Worms World Party	DM 69.95

C & C Alarmstufe Rot 2

porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3944
ERHÄLTLICH
DM 89.95

FIFA 2001



porto-freie Sonder-lieferung*

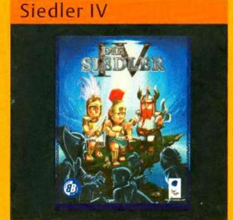
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3591
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Sacrifice



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3944
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Siedler IV



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3356
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Rune



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3788
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Jagged Alliance 2,5

porto-freie Sonder-lieferung*

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4498
ERHÄLTLICH
DM 69.95



12 gute Gründe
für eine Playstation 2

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

Neue Dimensionen

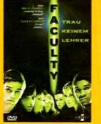
Das Computer Entertainment System Playstation 2 ist da, und mit ihm eine atemberaubende Kombination aus interaktiver Unterhaltung – Spiele, Musik und dank eingebautem DVD Player auch Spielfilme in High Quality: Atemberaubende Games mit hyperrealistischer Grafik, revolutionärer Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, durch Dolby Digital, AC3 und DTS, Wiedergabe von Audio und DVD CD's in hoher Qualität.

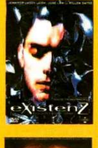
Playstation 2 in 12 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 926,28)
Konsole — DM 77,19

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)
Konsole — DM 41,01

Playstation 2
Art.Nr.: P2H001
Konsole — DM 869,00

Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten Sie die PS2 und einen der folgenden DVD-Filme:







Playstation 2 - DVD Paket
Konsole mit folgender DVD:
In too Deep, Faculty, Austin Powers 2
Existenz, Der talentierte Mr. Ripley — DM 879,00

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binner einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufes kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.

Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion **von unserer Partnerbank CC-Bank.**

Und so einfach geht`s:

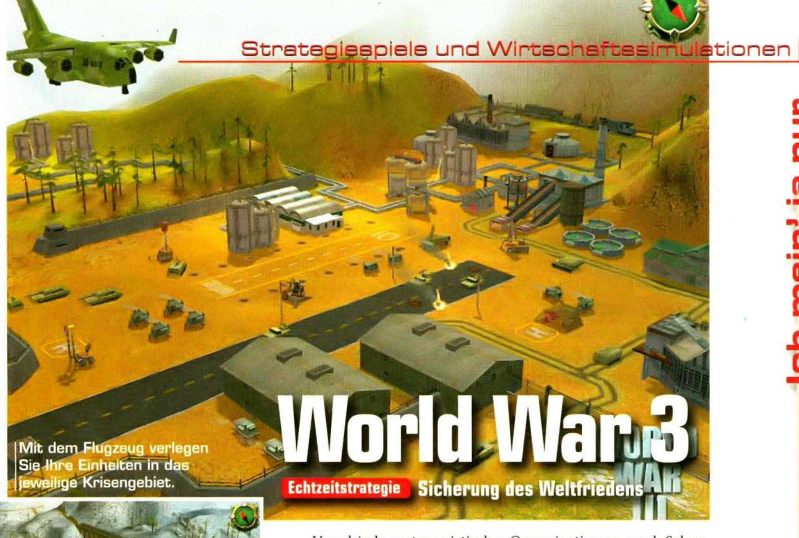
1.) **Sie rufen entweder unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an**, oder kreuzen das PS 2-Ratenzahlung-Feld auf dem Bestellfax bzw. auf der Reserve-Bestellkarte an.

2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.

3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.

4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.





World War 3

Echtzeitstrategie **Sicherung des Weltfriedens**

Mit dem Flugzeug verlegen Sie Ihre Einheiten in das jeweilige Krisengebiet.

Eine idyllische Winterlandschaft: Einsätze quer durch alle Klimazonen sorgen für Abwechslung.

Verschiedene terroristische Organisationen und Schurkenstaaten versuchen durch ihre Aktionen, den 3. Weltkrieg auszulösen. Als Spieler steuern Sie eine mobile Eingreiftruppe, um zumindest das Schlimmste zu verhindern. In diesem Echtzeitstrategie-Spiel fördern Sie weder Rohstoffe, noch produzieren Sie Einheiten. Stattdessen können Sie sich voll auf die Gefechte konzentrieren, in denen alle gängigen Waffengattungen des angehenden 21. Jahrhunderts berücksichtigt sind. Die Grafik basiert auf einer verbesserten Fassung der *Moon Project*-Engine. TopWare peilt derzeit eine Veröffentlichung im Sommer 2001 an.

Info: www.topware.de

Ich mein' ja nur

Jahreswechsel

Gehören Sie auch zu den Leuten, die in der Silvesternacht gute Vorsätze gefasst haben? Vielleicht wollen Sie mit dem Rauchen aufhören (gähn), weniger fernsehen (um mehr Zeit für Computerspiele zu haben) oder endlich die PC Action abonnieren (hä hä). Ich für meinen Teil rauche weiterhin gern (da freut sich Herr Eichel), vor der Glotze sitze ich ohnehin selten und die PC Action bekomme ich umsonst (ätsch). Dennoch habe ich mir an Silvester vorgenommen – nach exzessivem Alkoholgenuss, ich erinnere mich nur ungenau –, meine Kolumne rechtzeitig zu planen und abzugeben. Deswegen … verdammt, was will mein Boss? Warum schaut er mich so böse an und zeigt auf die Uhr? Wie, Layout und Lektorat warten seit sechs Stunden auf die Kolumne? Scheiß Silvester-Vorsätze …

Alexander Geltenpoth

Emperor – Battle for Dune

Echtzeitstrategie **Der Wüstenplanet in 3D**



Zwei Bene Gesserit planen das Vorgehen ihres Ordens.

Die Engine stellt eindeutig Terrain und Einheiten dreidimensional dar.

Das nächste Echtzeitstrategie-Spiel von Westwood – *Emperor* – ist vollständig in 3D: Sie können die Kamera frei bewegen und drehen. Die Softwareschmiede aus Nevada berücksichtigt damit endlich die Forderungen der Fangemeinde nach mehr Innovation. Wie erste Screenshots zeigen, wird deswegen aber nicht auf die gewohnt hohe Qualität der Zwischensequenzen verzichtet. Laut Westwood soll *Emperor – Battle for Dune* noch dieses Jahr in den Regalen stehen.

Info: www.westwood.com

Tropico

Wirtschaftssimulation **Diktator in der Bananenrepublik**



Mithilfe der Geistlichen fällt es deutlich leichter, die Bevölkerung im Zaum zu halten und Aufstände zu vermeiden.

PopTop Software – bekannt durch *Railroad Tycoon 2* – verleiht derzeit *Tropico* den letzten Schliff. Als Diktator einer Bananenrepublik müssen Sie sich geschickt an der Macht halten, das Land ausbeuten und Ihr Schweizer Bankkonto füllen. Jedoch Vorsicht! Eine unzufriedene Bevölkerung rebelliert gerne und dann muss Ihr Militär den Aufstand niederschlagen. Bereits diesen März soll die Wirtschaftssimulation erscheinen.

Info: www.poptop.com

Außerdem

/// **BlackStar** kündigt **Software Tycoon** an. In der Wirtschaftssimulation versuchen Sie Ihr Glück als Manager einer Softwareschmiede, die möglichst erfolgreich Computerspiele entwickeln und vermarkten will. Die Veröffentlichung ist für das **1. Quartal 2001** angekündigt. /// **Westwood** fordert die Fangemeinde zum Duell. Jeden Donnerstagmorgen zwischen 1 und 6 Uhr stehen zehn Mitarbeiter als Gegner im Mehrspielermodus von **Alarmstufe Rot 2** bereit. ///

Ich mein' ja nur



E-Mail für dich

Äääh. Hmmmm! Ja. Alsoooo. Sie ist schon eine tolle Frau. Hm. Sie sitzt zwar nebenan, aber ich schick ihr lieber 'ne Mail – oder SMS. Kommt viel cooler. Aber was sagt man zu so einer, wenn man sie nicht so plump anmachen will? Gibt's da ein Emoticon? Oder irgendwas wie ROFL? Nie so was untergekommen – blöd. Ääääähm … Ah, Rettung in der Not! Sah ich grad im Web: Love.Bytes von Michelle Lovric! Da sind tausende romantischer Texte drin, aus denen man Liebes-SMS' basteln kann! Ich schick ihr mal 'nen halben Goethe und 'nen halben Rilke (wer immer das sein mag) – copy-paste – fertig. Ich wette, sie wird sich nicht mehr einkriegen vor Rührung! Was für ein romantischer Typ ich bin …

Herbert Aichinger

Außerdem

/// **Dreamcatcher Interactive** entwickelt zur Zeit ein Spiel, das auf Frank Herberts **Romanvorlage Dune** basiert. Es soll in etwa zu zwei Dritteln aus Action- und zu einem Drittel aus Abenteuer-Elementen bestehen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Paul, dem **Sohn des Herzogs von Atreides**, der in der gleichnamigen Kinoverfilmung von Hollywoodstar Kyle MacLachlan gemimt wurde. ///

Freedom Force

Rollenspiel **Der große Tag der Superhelden**

Irrational Games, das Entwicklerteam hinter *System Shock 2*, arbeitet an einem Comic-Rollenspiel, das den Geist der kultigen 60er-Jahre einfangen und sowohl Taktik als auch Action mit Rollenspiel-Elementen vermischen soll. In mehr als 30 dreidimensionalen Levels steuern Sie vier Superhelden mit ganz besonderen Kräften und Fähigkeiten durch eine komplett manipulierbare Welt, für die extra die so genannte NetImmerse-Engine entwickelt wurde.
Schauplatz des Geschehens sind unter anderem die Straßenzüge New Yorks. Spezielle Animationstechniken sollen ferner superflüssige Charakter-Animationen gewährleisten. *Freedom Force* soll im 3. Quartal 2001 erscheinen.

Info: www.irrational-games.com



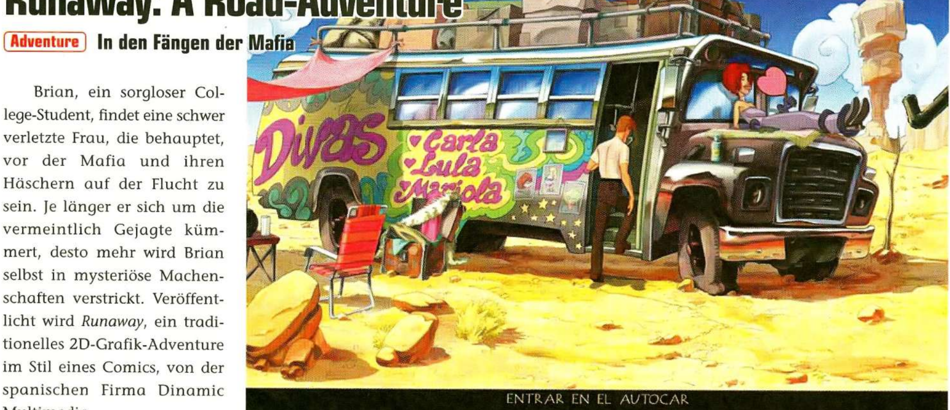
Superhelden retten die Welt: Freedom Force versetzt den Spieler in eine abgefahrene Comic-Welt.

Runaway: A Road-Adventure

Adventure **In den Fängen der Mafia**

Brian, ein sorgloser College-Student, findet eine schwer verletzte Frau, die behauptet, vor der Mafia und ihren Häschern auf der Flucht zu sein. Je länger er sich um die vermeintlich Gejagte kümmert, desto mehr wird Brian selbst in mysteriöse Machenschaften verstrickt. Veröffentlicht wird *Runaway*, ein traditionelles 2D-Grafik-Adventure im Stil eines Comics, von der spanischen Firma Dinamic Multimedia.

Info: www.pendulo-studios.com



Mit Runaway entwickeln die spanischen Pendulo Studios ein klassisches Point-and-Click-Adventure mit knallbunter Comic-Optik, in dem sich alles um die Machenschaften der Mafia dreht.

Ich mein' ja nur



Ab in den Knast

Wenn es ums Internet geht, verstehen die Amis überhaupt keinen Spaß und schicken zwei arme Studenten für zwei Jahre hinter Gitter. Die haben nämlich einfach so 50 Millionen E-Mails verschickt und darin für eine Heimarbeit als Briefeintüter geworben. Durch diese Aktion kamen die Datenleitungen vieler Provider fast zum Erliegen. Den entstandenen Schaden von umgerechnet knapp 200.000 Mark müssen die armen Schlucker auch noch abbezahlen – wenn sie dann übernächstes Jahr das Gefängnis verlassen. Und die Moral von der Geschicht? Mass-Mails verschicken lohnt sich nicht. Ähmm, und außerdem: Wer bitte tütet von zu Hause aus Briefe ein?

Christian Sauerteig

Außerdem

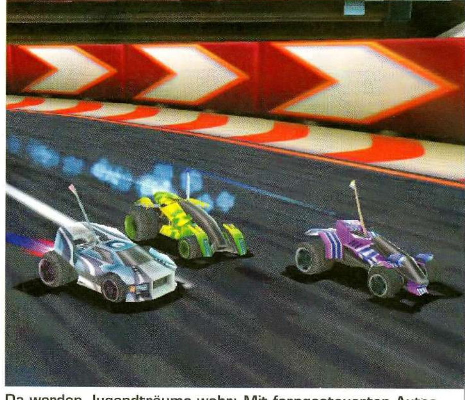
/// Nach zahlreichen **Verschiebungen** erscheint Ubi Softs **F1 Racing Championship** nun im **März**. /// Auf **FIFA 2001** hat es Infogrames **UEFA Challenge** abgesehen. Die PlayStation-2-Konvertierung erscheint im **Sommer** für den PC. /// **Dinamic** hat mit **EuroTour Cycling** eine **Radrennsimulation** mit Managerpart fürs **Frühjahr** angekündigt. ///

Stunt GP

Rennspiel **Kleine Flitzer mal ganz groß**

Bei *Stunt GP* heizen Sie mit ferngesteuerten Modellautos durch anspruchsvolle, Carrera-Bahn-ähnliche Parcours und können dabei wahnwitzige Stunts vollführen. Der Hersteller verspricht äußerst detaillierte Wagen, eine enorme Sichtweite und ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl. Geplanter Erscheinungstermin: Anfang Februar.

Info: www.team17.com



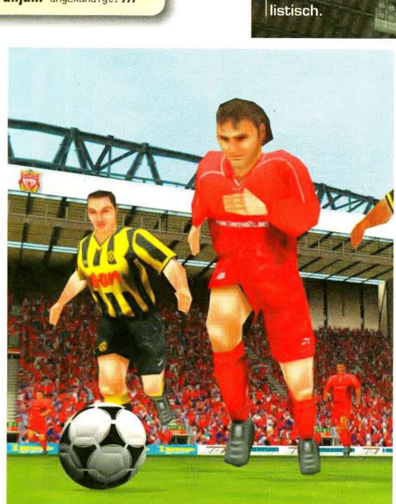
Da werden Jugendträume wahr: Mit ferngesteuerten Autos darf nach Herzenslust um die Wette gerast werden.

European Super League

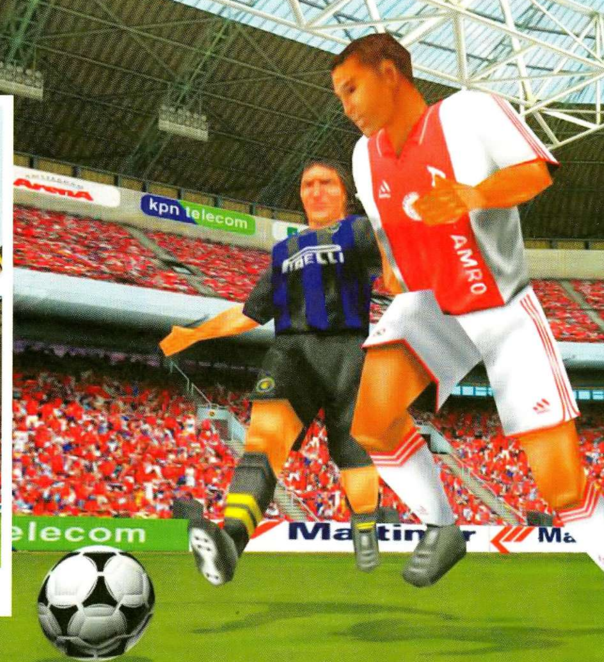
Fußball **Also doch: Europäische Superliga kommt!**

Was in der Realität wohl noch in meilenweiter Ferne liegt, wird ab Anfang Februar zumindest auf dem PC Wirklichkeit: Bei *European Super League* spielen 16 vollständig lizenzierte (Kader, Stadion, Trikots etc.) europäische Vereinsmannschaften um die Meisterschaft. Mit von der Partie sind u. a. Inter Mailand, FC Barcelona und aus deutschen Landen Rekordmeister Bayern München sowie Borussia Dortmund. Mit zwei verschiedenen Steuerungsoptionen – für Anfänger und für Profis – und einer ansehnlichen Grafik-Engine soll ab Februar Jagd auf *FIFA 2001* gemacht werden.

Info: www.vid.de



Mit 16 europäischen Spitzenmannschaften dürfen Sie in Original-Stadien um die Euro-Meisterschaft kicken.



Die Animationen der Kicker wirken sehr realistisch.

Ich mein' ja nur



Der Cyber-Bowl

Jetzt will der Chef der CPL doch wirklich und wahrhaftig in Dallas ein eigenes E-Sport-Stadion für professionelle Spiele-Turniere bauen lassen: mit Arena, Zuschauertribünen, Projektionsleinwänden, Kamera-Aufbauten und Reporter-Plätzen. Die spinnen, die Amis! Oder? Na ja, andererseits gehört „Barsch-Angeln" in den USA zu den zehn beliebtesten Sportarten. Dafür gibt es sogar eigene TV-Kanäle mit Liveübertragungen und eine Milliarden-Industrie. Also warum soll so ein Vorhaben nicht auch fürs Zocken funktionieren? Ich bin mir jedenfalls sicher, dass sich der E-Sport viel schneller entwickelt, als sich das heute manch einer vorstellen mag. Und mal ehrlich, ein Cyber-Bowl-Finale mit Ego-Shooter-Team-Duellen oder Strategie-Schlachten ist doch um einiges spannender als Rentnern mit der Angel in der Hand zuzusehen.

Christian Müller

IL-2 Sturmovik

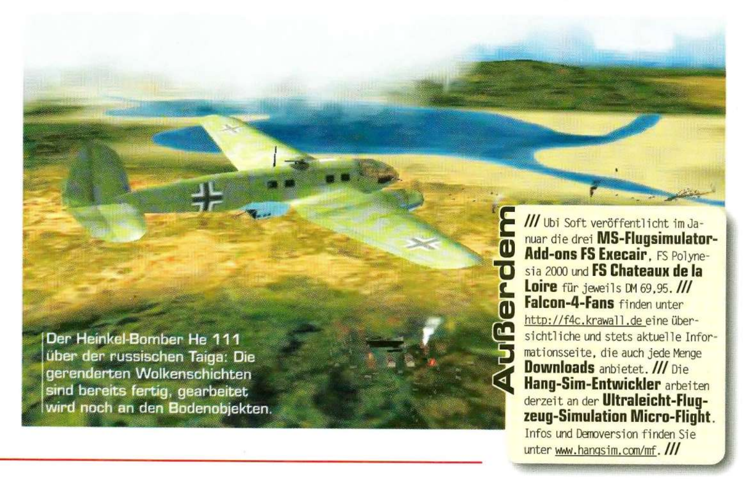
Historische Flugsimulation **Der fliegende Panzer**

Die Sowjets nannten ihre Ilyuschin-2 den „Fliegenden Panzer", die Deutschen „Betonflugzeug". Der zweisitzige Jagdbomber war an der Ostfront entscheidend am Verlauf des Zweiten Weltkriegs beteiligt und ist der Hauptdarsteller in Blue Bytes neuer Simulation. Neben den bereits vorgestellten Eigenschaften (PCA 12/2000) dürfte der kooperative Mehrspielermodus ein besonderes Highlight werden. Mit bis zu 15 Mitspielern dürfen Sie die sechs Kampagnen gemeinsam bewältigen. Zurzeit arbeiten die russischen Entwickler von Maddox Games an der Verbesserung der Künstlichen Intelligenz und des Netzwerk-Codes sowie an der Optik der Bodenobjekte. *IL-2* erscheint nicht am 1. Februar, Blue Byte lässt sich derzeit noch nicht auf einen Veröffentlichungstermin festlegen. Offiziell heißt es weiterhin: 1. Quartal 2001.

Info: www.bluebyte.de



Detailliertes Schadensmodell: Getroffene Maschinen fliegen in Einzelteilen auseinander.



Der Heinkel-Bomber He 111 über der russischen Taiga: Die gerenderten Wolkenschichten sind bereits fertig, gearbeitet wird noch an den Bodenobjekten.

Außerdem

/// Ubi Soft veröffentlicht im Januar die drei **MS-Flugsimulator-Add-ons FS Execair**, FS Polynesia 2000 und **FS Chateaux de la Loire** für jeweils DM 69,95. /// **Falcon-4-Fans** finden unter http://f4c.krawall.de eine übersichtliche und stets aktuelle Informationsseite, die auch jede Menge **Downloads** anbietet. /// Die **Hang-Sim-Entwickler** arbeiten derzeit an der **Ultraleicht-Flugzeug-Simulation Micro-Flight**. Infos und Demoversion finden Sie unter www.hangsim.com/mf. ///

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PlayStation 2:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Nintendo 64:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Game Boy:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dreamcast:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PC:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Xbox:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dolphin:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Kritisch:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Informativ:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Aktuell:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Übersichtlich:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Preiswert:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Optisch ansprechend:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Textqualität:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Layout:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Titelbild:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROMs:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

◯ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
◯ Ich plane, mir einen zuzulegen.
◯ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

◯ Aktuelles	◯ Spieltipps
◯ Vorschau	◯ Hardware
◯ Spieletest	◯ Spielerforum
◯ Blickpunkt	◯ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

______

______

9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?

◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulation
◯ Sport
◯ Strategie
◯ Rennspiel
◯ Rollenspiel
◯ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 2/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Herr **Bernd Bickel** aus Herschaid-Friesen wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel **Zeus – Herrscher des Olymp** von Sierra.

Ich mein' ja nur



Heut schon gepatcht?

Bei der breiten Masse der derzeitigen Spiele sind Erweiterungen und Patches sicherlich vonnöten. Die eine Erweiterung fügt neue Karten hinzu, der Patch xy korrigiert fehlerhafte Programmteile. Ist bis hierhin ja auch alles verständlich. Manchmal frage ich mich jedoch, ob das auch ALLEN Spieleherstellern klar ist. Bestes Beispiel ist derzeit Verant mit dem Spiel Everquest. Mindestens drei- bis viermal im Monat wird gepatcht, wobei der Server für acht bis zehn Stunden ausfällt. Und komischerweise werden meistens die Fehler behoben, die der vorherige Patch verursacht hat. Sozusagen der Patch zum Patch. Ist das wirklich nötig?

Tanja Bunke

Star Wars Galaxies

Online-Rollenspiel **Seite an Seite mit Joda kämpfen**

Sony Online Entertainment und LucasArts Entertainment arbeiten derzeit gemeinsam an einer Online-Rollenspiel-Umsetzung zu *Star Wars*. Dem Spieler wird es möglich sein, in die bekannten Charaktere zu schlüpfen, wie beispielsweise Wookies. Die Klasse ist nicht bestimmbar, dafür aber der Beruf. Das Angebot reicht vom gewöhnlichen Händler bis zum Jedi-Ritter. Druiden und sonstige niedere Kreaturen sind als Assistenten und Bodyguards nutzbar. Ein Erscheinungstermin ist bisher nicht bekannt.

Info: www.station.sony.com/starwars/



Star Wars war damals ein absoluter Kassenschlager. Das Spiel zur Film-Reihe wird sicherlich viele Fans anziehen.

Außerdem

/// Seit dem 1. Januar wurden die **Standard-Ranglisten** des Spieles **Diablo 2** auf null zurückgesetzt. Die endgültigen Gewinner sowie weitere Infos erfahren Sie unter www.battle.net. /// Battle.net, die Zweite: Zwischen 19. Dezember 2000 und 1. Januar 2001 haben **Hacker das Battle.net** verwüstet. Viele Spieler mussten erschrocken feststellen, dass ihre Charaktere keine Ausrüstung mehr hatten oder gestorben waren. Blizzard belebt jedoch sämtliche Hardcore-Charaktere wieder, die ihr Leben in dieser Zeit ließen. ///

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Jennifer Wist
Beruf: Mutter und Hausfrau
Alter: 17
Nickname: z@hra
E-Mail: KILLERBITCH-zahra@gmx.de
Homepage: Under Construction
Lieblingsgenre: Egoshooter, Adventures
Lieblingsspiele: *Unreal Tournament, Q3A, DeltaForce 1-3, Ultima*
Seit wann ich spiele: Seit Anfang 1999
Statement: „KNOW YOUR ENEMY" – ich gewinne gerne, aber am liebsten gewinne ich gegen Spieler, die dumme Sprüche klopfen à la „FRAUEN SIND DIE SCHLECHTEREN SPIELER". Solchen „BUBIS" beweise ich gerne das Gegenteil, indem ich ihnen mit meiner Sniper-Rifle ein paar saubere Headshots verpasse. THAT'S SATISFACTION!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Planetside

Online-Egoshooter **Massengeballere im Weltraum**

Endlich finden schnellfingrige Hobby-Rambos ein Zuhause: Verants (*Everquest*) neuester Streich spielt nicht in einer Fantasie-Welt voller Drachen und Elfen, sondern auf einem techniküberladenen Planeten der Zukunft. Ähnlich wie beim bekannten Online-Rollenspiel stehen mehrere Server zur Verfügung, auf denen sich bis zu 3.500 Ballerfreaks allein oder in Gruppen bekriegen können. Als Kampfzonen fungieren sowohl Gebäude als auch die unbebaute Planetenoberfläche. Darüber hinaus soll es dem Spieler möglich sein, in Fahrzeugen die Umgebung zu erkunden. Eine Aussage über den Erscheinungstermin gibt es derzeit noch nicht.

Info: www.station.sony.com/planetside



Die grafische Umsetzung des Spieles sowie der Detailreichtum der Hauptcharaktere machen Appetit auf mehr.

Sammelwahn

Spielesammlung **Virgin packt neu ein**

Mit dem *Descent Venture Pack* von Virgin gibt es jetzt für knapp 50 Mark alle drei Teile samt Add-on *Mercenary* zur bekannten Shooter-Serie *Descent*. Nur je 40 Mark in übergroßer Verpackung kosten *Messiah: Die verschwiegenen Sünden*, das mit neuem Handbuch und Making-of ausgeliefert wird, des Weiteren die *Planescape Torment Memorial Box* mit Sammelkarten und das *Evolva Mutation Pack* mit Din-A2-Poster.

Info: Virgin Interactive, Borselstraße 16c, 22675 Hamburg

Das volle Programm: Alle Spiele werden mit den neuesten Patches ausgeliefert

Engel Bob aus Messiah: Den Vogel abgeschossen.



Eine Menge Holz: Die neuen Spiele von ak tronic.

Software-Welle

Budgetspiele **Von Age of Empires bis Hugo 6**

Von ak tronic gibt es für jeweils 20 Mark einige neue Titel im Angebot: *Age of Empires, Hype – The Time Quest, Mechwarrior 3, Autobahnraser 2, Siedler 3, Myst, Indiana Jones 4: Fate of Atlantis, Der Glöckner von Notre Dame, Civilization: Call to Power, Civilization 2 – Test of Time, Herkules, Caesar 3, Hugo 6, Gangsters, Urban Chaos, Warzone 2100, Commandos: Im Auftrag der Ehre, Tomb Raider 3* und *Speed Busters.*

Info: www.software-pyramide.de

Archivare aufgepasst!

Spielesammlungen **Havas entstaubt zwei Klassiker-Serien**

Jeweils knapp 50 Mark kosten die neue *Leisure Suit Larry Collection* und der Sammelpack *Legendary Lords*. Larry vereinigt gleich Teil 1 bis 7 in einer Schachtel. Für das nie programmierte vierte Abenteuer liegen als Ersatz das Text-Adventure *Softporn* und einige andere kleine Daten-Gimmicks bei. Die zweite Spielesammlung umfasst *Lord of the Realm 1, 2* samt *Siege Pack, Lord of Magic* und das *Lord of Magic Quest Pack: Legenden aus Urak.*

Info: www.sierra.de

Außerdem

/// THQ bietet mit der **Monkey Island Collection** die ersten 3 Teile der Adventure-Serie neu an. Kosten soll der Spaß 30 Mark. Info: www.thq.de /// Neues von Infogrames: Unter dem Namen *Eurosport Collection 2* dürfen Sie für knapp 50 Mark **Käfer Total, Supreme Snowboarding** und **Roland Garros Paris** einsacken. Info: www.infogrames.de ///



Ganz schön alt: Größtenteils in Ehren ergraute Spieleperlen von Havas.



Giants: Citizen Kabuto – Musik-CD

Audio-CD **Interplay veröffentlicht Spiele-Soundtrack zum Actionspiel**

Gut gebrüllt: Wer den Musikstücken auch ohne Spiel lauschen möchte, kann sich die CD bestellen.

Damit Sie die futuristische Klangkulisse von Planet Moon Studios abgedrehtem Spiel *Giants: Citizen Kabuto* auch während der Autofahrt oder auf der Arbeit genießen können, ist ab sofort eine Musik-CD zum Spiel erhältlich. Auf dieser befinden sich 19 Stücke aus dem Spiel sowie zusätzliche sechs Tracks, die von Mark Morgan komponiert wurden. Für 9,95 Dollar plus 5,95 Dollar Versandgebühren können Sie diese CD über Interplay bestellen.

Info: www.interplay.com/giants

Die andere Hitparade



Giants: Citizen Kabuto

Abgedreht

Das durchgeknallte Actionspiel steht diesen Monat zu Recht an der Spitze. Die Mischung von fortschrittlicher Technologie, massiver Gewalt und viel nackter Haut dürfte den Geschmack vieler Computergamer treffen.



Typing of the Dead

Abgetippt

Tippen, bis sich die Fingernägel aufrollen, lautet die Devise dieses Spieles. In Sekundenschnelle müssen Wörter, die am Bildschirm erscheinen, in die Tastatur gehackt werden, damit die Zombies einen auf den Latz kriegen.



America

Abgeschaut

In der Musikbranche heißen sie Coversongs, in der Spielindustrie kurz Clones. *America* ist eine mäßige Kopie des Erfolgshits *Age of Empires*. Sie bauen Basen auf und Ressourcen ab, um dem Gegner eins überzubraten.

Adlertag

Abgehoben

Wer eine überladene Tastaturbelegung und eintönige Missionen mag, der wird mit *Adlertag* seinen Spaß haben. Wer auf gewaltige Luftschlachten und detailreiche Flugzeuge steht, glücklicherweise aber auch.



Kingdom under Fire

Ab in die Tonne

Derzeit wird anscheinend gerne geklont: *Kingdom Under Fire* spielt sich ähnlich wie *Warcraft 2*, erreicht jedoch bei weitem nicht die grafischen und technischen Vorlagen des Originals. Fazit: Schlecht kopiert!

Siedler-Figuren

Sammlerfiguren **Die Wuselkrieger zum Hinstellen**

Ab sofort sind die niedlichen Römer, Asiaten, Ägypter und Amazonen aus Blue Bytes *Die Siedler* auch als Sammlerfiguren erhältlich. Das Verkaufs-Set beinhaltet jeweils einen starken Gesellen aus allen vier Völkern. Die Krieger sind aus robustem PVC, etwa 10 Zentimeter hoch, den virtuellen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden und garantiert handbemalt. Sie kosten 49,95 Mark (inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands).

Info: www.bluebyte.net



Welcher Siedler-Fan würde seinen Schreibtisch nicht gerne mit einer dieser Sammlerfiguren schmücken?

Außerdem

/// Am 06.01.2001 war es so weit: Bill Gates hat offiziell das **neue Design** der heiß erwarteten **Xbox** in Las Vegas vorgestellt (siehe auch Seite 68). Für weitere Infos besuchen Sie www.xbox.com. /// **Screensaver und Videos** zu dem komplett computergenerierten Film **Final Fantasy – The Spirits Within** (wir berichteten in Ausgabe 01/2001), der dieses Jahr in den Kinos erscheinen soll, sind ab sofort unter www.finalfantasy.com erhältlich. ///

Ich mein' ja nur



Geschichtenerzähler

Generell freue ich mich ja über Post, aber schon wieder wurde ich Opfer sinnloser Schreibattacken. Diesmal durch unaufgefordert eingesandte Presseerklärungen, deren praktischer Nutzwert gegen null tendiert. Können Sie sich vorstellen, wie man sich fühlt, wenn einem morgens ein Schreiben mitteilt, dass Lippenbalsam gegen wunde Schnupfennasen hilft? Ja, schickt mir bitte Zusatzinformationen! Oder wollen Sie wissen, wer der Vater von Jenny Elvers' Baby ist? Wollen Sie über einen Herbstabend mit Christian Thielemann informiert werden? Wussten Sie, dass Hammerwerfer Karsten Kobs seine Internetseite überarbeitet hat? Ui, und ein Rindvieh heißt in der Fachsprache der Landwirte „Fresser". Leute, ich hab doch schon Rinderwahnsinn …

Joachim Hesse



Aquanox: Nicht nur mit diesem gepanzerten Spielerschiff lässt es sich gut handeln.

JoWood-Vorstandvorsitzender Andreas Tobler: Alles im Griff.

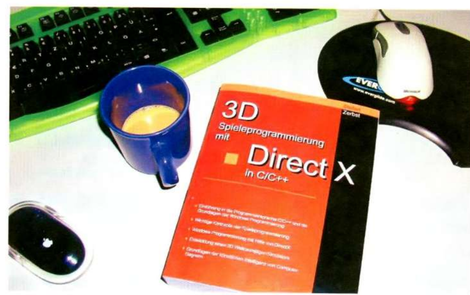
Gekauft

JoWood zieht den Aquanox-Entwickler Massive an Land

Der österreichische Spiele-Publisher JoWood (*Der Industriegigant*) hat verlautbaren lassen, dass der Spieleentwickler Massive Development nun ebenfalls zum Unternehmen gehört. Die Mannheimer arbeiten momentan gerade am Feinschliff des *Schleichfahrt*-Nachfolgers *Aquanox* und an einer Umsetzung von *Kilo Class*, dem Bestseller-Roman von Patrick Robinson. Dazu Andreas Tobler, Vorstandsvorsitzender von JoWooD: „Niemand hat wohl damit gerechnet, dass neben den Onlinespezialisten von Wings und den Konsolenprofis von Neon jetzt auch die Technologiefreaks von Massive Development bei uns im Boot landen. Massive ist die Krönung unserer bisherigen Akquisitionen im Bereich der Entwicklungsstudios." Zur Betreuung der Studios soll übrigens ein Pressebüro in Offenbach eröffnet werden. *Aquanox* erscheint aber trotzdem wie geplant über Ravensburger Interactive.

Lern mich!

Nachschlagewerk für Nachwuchsprogrammierer



Frisch auf: Stefan Zerbst erklärt, wo es langgeht.

Erinnern Sie sich noch an unseren Programmierkurs für Direct X? Ganz neu erschienen ist jetzt ein 674 Seiten starker Wälzer von Stefan Zerbst. *3D-Spieleprogrammierung mit Direct X in C/C++* (ISBN 3-8311-0593-6) dringt noch „ein wenig" tiefer in die Materie vor. Kosten soll das Werk 82,50 Mark.

Außerdem

/// Die Kollegen des **PC Joker** mussten aus finanziellen Gründen ihr Magazin mit der Ausgabe 1/2001 einstellen. /// Vom 10 bis zum 14. Februar findet im Palais des Festivals in Cannes, Frankreich, die auch für Spielefreaks interessante Messe **MILIA 2001** statt. /// Ausgezeichnet hat der Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland (VUD) **Tomb Raider 4** von Eidos mit dem **Platin-Award** für mehr als 200.000 verkaufte Exemplare. ///

Beschlagnahmt

Polizei zieht Hugo-Fälschung aus dem Verkehr

Wie der Distributor NBG mitteilte, wurden an der deutschen Ostgrenze mehrere LKW-Ladungen gefälschter Hugo-Plüschfiguren sichergestellt. „Die Fälschung zeigt, dass Hugo ein starker und bekannter Charakter ist, da es sich nun lohnt, ihn illegal zu importieren", verkündet Markus Biehl, Sales & Marketing Direktor bei NBG, die die Exklusiv-Rechte an den Hugo-Produkten im deutschsprachigen Raum halten.



Die Hugo-Familie: Links das Original, rechts die Fälschung.

ERLEBE DEN ENDLOSEN ALPTRAUM

FOG

100% ONLINE

WWW.FOGMYSTERIES.COM

100 % ON LINE

... Seek the hidden truth

London, 1888 : Kommen sie zur ersten Detektivgesellschaft, im Internet !

jetzt erhältlich!

Scotland Yard braucht Deine Hilfe. Begib dich auf die mysteriöse Reise ins Victorianische London des 19. Jahrhunderts und erlebe an Originalschauplätzen hinterlistige Intrigen und grausame Verbrechen. In einer fesselnden Story löst Du knifflige Rätsel um das absolute Grauen und trittst im weltweiten Wettstreit der Superhirne an. Hol Dir den ultimativen Kick in 12 spannenden Episoden und immer neuen Fällen.

cryonetworks

e-magine your world

www.fogmysteries.com



www.dtp-ag.com

Anrufen und direkt bestellen: 01805 / 21 66 99*

FOG erhalten Sie in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel, Elektro- und PC-Fachhandel. Direktbestellmöglichkeit: 01805 / 21 66 99* (*0,24/min.). Lieferung erfolgt bei Zahlung per Nachnahme oder Vorausscheck zzgl. DM 7,– Versandkosten. dtp digital tainment pool GmbH · Usedomstraße 19 · 22047 Hamburg.



Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (in Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlaghäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk


Patrizier·II·
Geld und Macht


Patrizier·II·
Patrizier·II·
Geld und Macht

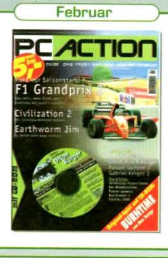

INFOGRAMES

PC Action 1

Januar	Februar	März	April	Mai	Juni

1996

































































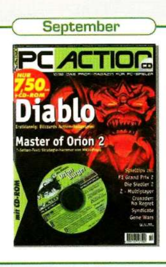


996-2000
Die gesammelten Werke

Juli | August | September | Oktober | November | Dezember











































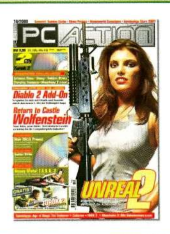


















HAPPY BIRTHDAY

Willkommen zur ersten Ausgabe des neuen Jahrtausends und gleichzeitig der 61. insgesamt! Fünf Jahre PC ACTION, das sind zusammen rund 12.000 prall gefüllte Seiten. In dieser Zeit hat die Redaktion über 1.500 Spiele getestet.

Die letzten 1.827 Tage sind alles andere als spurlos an PC ACTION vorübergegangen. Parallel zur Weiterentwicklung der PC-Spiele – Anfang 1996 sorgte beispielsweise *WarCraft 2* in der heute lachhaften, aber damals fantastischen Auflösung von 640x320 Pixel für Aufsehen – verbesserte und bereicherte die Redaktion immer wieder in kleinen Schritten den Inhalt und das Konzept des Magazins. Das derzeitige Ergebnis halten Sie in der Hand, jedoch ist das nur ein Zwischenresultat. Denn auch in Zukunft wird die Redaktion auf die Wünsche und Vorschläge der Leser eingehen, um das Heft attraktiver zu gestalten.

Mit Herbert Aichinger sichert sich das Redaktionstrio die Unterstützung eines Veteranen. Der liebevoll als „Redaktionsmethusalem" bezeichnete Redakteur widmet sich mit Engelsgeduld (während seine lautstarke Harcore-Musik läuft, ist sein Fluchen kaum zu hören) den Rätseln in der Welt der Adventures. Er schreckt aber trotz erster Anzeichen nachlassender Reflexe auch vor Actionspielen nicht zurück. In **Ausgabe 04/97** finden Sie außerdem erstmals den Auftakt in dem Stil, wie er sich bis heute großer Beliebtheit erfreut.



1996 — **1997**

Ausgabe 01/96, die erste PC ACTION überhaupt. Bevor Sie eine Zeitschrift erstmals im Handel finden, produziert jeder Verlag normalerweise eine Nullnummer, von der nur eine geringe Anzahl – in erster Linie für Anzeigenkunden – gedruckt wird. Die Erstausgabe der PC ACTION umfasste zwar nur 68 Seiten, was aber für Demonstrationszwecke völlig ausreichte. Allein mit der Konzeption des Magazins waren unter anderem natürlich die drei Gründungsmitglieder Christian Müller, Christian Bigge und Alexander Geltenpoth schon Monate vorher beschäftigt.



3D-Grafikkarten, 3D-Soundkarten, Force-Feedback-Joysticks und Lenkräder: Mit der richtigen Spielehardware machen viele Titel einfach noch mehr Spaß. Bereits ab **Ausgabe 11/96** finden Sie deshalb einen kleinen Hardwareteil in PC ACTION.



Der Tipps-&-Tricks-Redakteur Thilo Bayer wird zum Schraubermeister: Seit **Ausgabe 12/97** informiert Sie PC ACTION über brandneue Hardware und liefert die aktuellsten Treiber auf der Cover-CD gleich mit.





Ausgabe 10/97: Kurz vor dem gefürchteten jährlichen Wintermarathon verstärkt sich die Redaktion erneut. Als leidenschaftlicher Zocker von Sport- und Actionspielen mutiert Harald Fränkel, zuvor Redakteur bei einer Tageszeitung, schnell zum Arbeitstier: Innerhalb seiner ersten zwölf Monate quillt sein Reisepass fast vor Einreisestempeln in die USA über.

Christian Sauerteig, der neue Redaktionsjüngling hat seinen ersten Auftritt in **Ausgabe 12/98** in den heiligen Hallen von PC ACTION. Okay, zugegeben, die Altredakteure mussten ihn mit den Fotos des Models ködern, das auf dem zweiten Test-Covermotiv prangte. Der sechste Mann reißt sofort alle Tests für Wirtschaftssimulationen sowie etliche Renn- und Sportspiele an sich.



Die Leserbriefe – eine der beliebtesten Rubriken – geben in **Ausgabe 02/98** ihr Debüt. Jedoch erst acht Monate später bekommen Sie offiziell mit Harald Fränkel einen Leserbriefonkel.

1998

1999



Die Verkaufszahlen der Spiele beweisen es: Ein Großteil der Leser interessiert sich vor allem für ganz wenige, bestimmte Produkte. Was liegt näher, als genau diese Spiele besonders detailliert vorzustellen? Das Resultat sind seit **Ausgabe 07/98** Testberichte zwischen vier und zehn Seiten, inklusive eines umfangreichen Prüfstands, der jede Feinheit beleuchtet.

Das erste Cover-Mädel, äh Model: In einigen Gebieten Deutschlands reizt alternativ zum gewöhnlichen Titel mit Spieleartwork diese Jedi-Braut zum Kauf der **Ausgabe 11/98**. Anstelle des giftgrünen Logos prangt das Markenzeichen nun in einem schlichten und modernen Silber darüber. Eine überraschend große Mehrheit der Leser entscheidet sich intuitiv für das neue, attraktivere Coverdesign. Nach Auswertung der Testergebnisse zieren ab Januar 1999 hübsche Models sämtliche Titel.

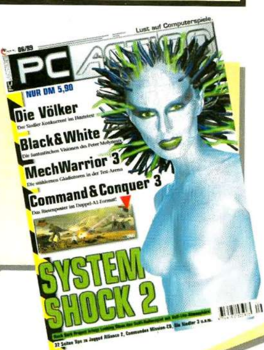


Spielen verboten?

Außer für Spiele und die zugehörige Hardware interessieren sich Zocker auch für vielerlei andere Themen rund um den Computer. PC ACTION beleuchtet für Sie seit **Ausgabe 02/99** in einer neuen Rubrik, dem Blickpunkt, auch diese Randbereiche.

Seit **Ausgabe 02/99** erscheint die reguläre Ausgabe von PC ACTION mit Vollversion. Dadurch wurde die ehemalige PLUS-Variante überflüssig.

Wegen mangelnder Nachfrage erscheint PC ACTION ohne CD-ROM zum letzten Mal mit der **Ausgabe 06/99**. Die Folgen: Geringere Produktionskosten bei gleich bleibenden Verkaufszahlen und dadurch ein höheres Budget für die Magazin- und CD-ROM-Ausstattung.



1999

Mit scheinbar ehrfürchtig geneigtem Haupt betritt erstmals Joachim Hesse in der **Ausgabe 02/99** das Büro, ein Spezialist für Action- und Rennspiele. Der Mann wird eingestellt, schließlich schindet die devote Körperhaltung des zukünftigen Schreibsklaven Eindruck. Erst später wird der wahre Grund offensichtlich: Bei einer Lebensgröße von 2,02 m bleibt Jo nichts anderes übrig, als unter jeder Tür den Kopf einzuziehen.



Seit **Ausgabe 07/99** berichten in PC ACTION Spezialisten aus der Zockerszene im Rahmen des Spielerforums zu den beliebtesten Spielen.

StarCraft

Das erste Video von PC ACTION über PC ACTION: Direkt aus den Behausungen der Schreibsklaven erfahren Sie in der **Ausgabe 06/99** alles über den Alltag eines PC-Spieleredakteurs. Mit erschreckenden Folgen: Hunderte begeisterter Leserzuschriften zwingen zu Wiederholungstaten.

WIRD EIGENTLICH DIE PC ACTION GEMACHT

Redaktionsneuzugang Dirk Gooding, seit dem Julie-Strain-Look-Alike-Wettbewerb auch als „Dirk, der Gallier" gefürchtet, macht ab **Ausgabe 09/99** selbst Christian „Allesbrutzler" Müller in Ego-Shootern Konkurrenz, schätzt aber auch so manche militärische Flugsimulation und anspruchsvolle Strategiespiele.

Am Speichermedium der Zukunft – der DVD – kommt auch die PC ACTION nicht vorbei. Seit **Ausgabe 11/2000** können Sie sich alternativ zur Version mit CD-ROM und Vollversion für die Ausgabe mit der prall gefüllten DVD entscheiden. Als Abonnent erhalten Sie ohne Aufpreis sogar beide Versionen.



Christian „der Borusse" Bigge, Gründungsmitglied der PC ACTION hat in **Ausgabe 10/2000** seinen letzten Auftritt und widmet sich innerhalb des Verlags neuen Aufgaben.

2000 2001

In der **Ausgabe 08/2000** gehen Leserwünsche in Erfüllung: Tanja Bunke, die bereits in Ausgabe 5/2000 als eines der Zockerweibchen ihren ersten Auftritt in PC ACTION hatte, löst im fliegenden Wechsel Dirk Gooding ab, der von nun an als Schraubergehilfe unseren erfahrenen Hardwaremeister Thilo Bayer nach besten Kräften unterstützt. Die Leser sind begeistert, vermissten sie doch schon lange eine Redakteurin.

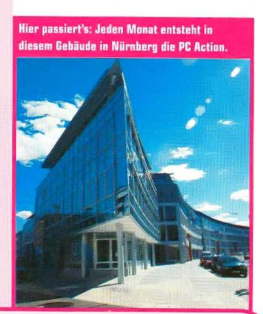
Die Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Deshalb starten wir zur **Ausgabe 10/2000** einen Testlauf, wie die attraktiven Covermodels im Vergleich zu gerenderten Spieleartworks abschneiden. In ausgewählten Gebieten erscheint PC ACTION deshalb für einige Monate ohne Mädel.



WAS BISHER GESCHAH:
Da dies die erste Folge ist, kann bislang noch nichts geschehen sein. Logisch, oder? Wir waren lediglich der Ansicht, dass zu einem BRAVOrösen Fotoroman zwingend ein Was-bisher-geschah-Kasten gehört. Doch ernsthaft: Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen zeigen, wie eine PC Action entsteht. Und anlässlich des fünfjährigen Bestehens präsentieren wir auch einmal ein paar der Mitarbeiter, die sonst eher im Hintergrund wirken. Sie haben es verdient. Schmalzgelaber Ende.

DARSTELLER ▶

Hier passiert's: Jeden Monat entsteht in diesem Gebäude in Nürnberg die PC Action.



Gute Zeiten, schlechte Zei

Jede Heftproduktion beginnt mit einem gemütlichen Beisammensein der Redakteure. Das nennt sich Konferenz. Die Schreiberlinge bekommen Testmuster und diskutieren Vorschläge für Feature-Berichte. Selbstverständlich ist jeder voll konzentriert bei der Sache.

-zzzzzz-

Fränkel stinkt.

Ha! Nächste Woche ist Covergirl-Fotoshooting. Dann können mich die alle kreuzweise.

EverQuest



SONJA (Bildredaktion) ist die Neue. Sie soll dem bedauernswerten Albert helfen.



MICHAEL (Videoschnitt) ist ganz furchtbar verliebt. Sein Mischpult hat's ihm angetan.



PETRA (Layout) bedroht und unterdrückt ständig den armen Herbert Aichinger.



JÜRGEN (CD-Redaktion) erkennt den Inhalt einer CD-ROM mit bloßem Auge.



STEFAN (Tipps & Tricks)
verdächtigt Flo Weidhase: Hat er die Herztropfen geklaut?



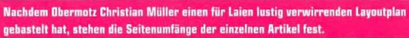
CLAUDIA (Lektorat)
fragt sich: Warum können Redakteure nicht schreiben?



KLAUS (Videoabteilung)
zweifelt ernsthaft an der KI von Alexander Geltenpoth.



ALBERT (Bildredaktion)
macht aus völlig unscharfen Bildern scharfe Cover-Motive.



Nachdem Obermotz Christian Müller einen für Laien lustig verwirrenden Layoutplan gebastelt hat, stehen die Seitenumfänge der einzelnen Artikel fest.



Unterdessen kämpft Joachim Hesse ebenfalls gegen die Zeit. Er fühlt sich ein bisschen unter Druck ...

ten

Auch in der Tipps-&-Tricks-Abteilung herrscht etwas, was im Volksmund gemeinhin als „Panik" bezeichnet wird.

Unterdessen will Bernd Holtmann in der Hardware-Redaktion ein paar Benchmarks machen. Es gibt da aber ein Problem: Der Rechner läuft nicht.




Im DVD-Filmstudio versuchen Michael Schraut und Klaus Rohrhuber verzweifelt, das Video zu *Starfleet Command 2* zu retten. Es soll auf die Cover-CD, aber Geltenpoth hat mal wieder genuschelt ...

Bitte umblättern ...



GISI (Layout)
lässt als Cover-Gestalterin die Mädels nach ihrer Pfeife tanzen.



GRANDMASTER P. (Lektorat)
versucht, Harald Fränkel gutes Deutsch beibringen zu tun.



CAROLA (Layout)
Ärgert sich über den Filmbelichter, der nicht will, wie sie will.



EVA (Leserservice)
kann drei Telefone gleichzeitig bedienen und ist immer nett.



Jürgen „Adlerauge" Melzer prüft mit geschultem Blick jeden einzelnen Track des CD-Masters.

Text-Chef Michael Ploog, ehrfurchtsvoll Grandmaster P. genannt, bügelt stilistische Abstürze in den Artikeln der Redakteure aus.

Im Lektorat tötet Claudia Brose die Rechtschreibfehler und kämpft gegen ihre aufkommende Verzweiflung. Das Leben ist manchmal hart.

Im Layout passiert das, was immer passiert: Redakteure müssen ihre grundsätzlich viel zu langen Artikel kürzen. Layouterin Petra Hübner hat das Mannsvolk voll im Griff.



Bildredakteur Albert Kraus hat pünktlich zur Produktion eine neue Mitarbeiterin bekommen – Sonja Pfaffenberger.

Layouterin Gisi Müller, verantwortlich für die Cover-Gestaltung, ist als Beraterin beim Foto-Shooting des Titelmädels. Fotograf Dirk Kartscher macht wie immer voll bescheuert auf cool.

Die Zeit drängt. Der Belichter soll die fertigen Filme ausspucken, damit sie schnell in die Druckerei kommen. Das Mistding mag aber nicht. Layouterin Carola Giese versucht's mit Gewalt.

Wenn das Heft fertig ist, dürfen die netten Damen vom Leserservice das ausbaden, was schief gelaufen ist. Eine dieser Telefonakrobatinnen heißt Eva Pruy.

In der nächsten PC Action:

Wäscht sich Fränkel endlich mal unter den Achseln?

Tut Grandmaster P. bald Amok laufen tun?

Text: Fränkel
Fotos: Fränkel/C. Müller/Menne

Das 100.000,- Gewinnspiel

Fünf Jahre PC ACTION – das ist nicht nur für uns Grund genug für ausgelassene Geburtstags-Feten im Big-Action-Container! Zahlreiche Hard- und Software-Hersteller gratulierten uns und stifteten fette Preise für unser Jubiläums-Gewinnspiel. Feiern Sie mit uns, machen Sie mit! Dann sind Sie vielleicht schon bald stolzer Besitzer eines Trapezia-PCs oder trinken in Dallas Kaffee mit Designer-Legende Warren Spector ...

Es geht ganz einfach: Wenn Sie einen unserer Super-Preise gewinnen wollen, rufen Sie uns unter der Telefonnummer

0190/085868*

an und beantworten Sie uns folgende Frage:

Wie heißen die drei Redakteure, die PC ACTION vor fünf Jahren aus der Taufe hoben?

Oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse:
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: 5 Jahre PC ACTION
Roonstraße 21, D 90429 Nürnberg

Einsendeschluss ist der 14. Februar 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

UMdigital

Trapezia

Multimonitor-Multimedia-PC

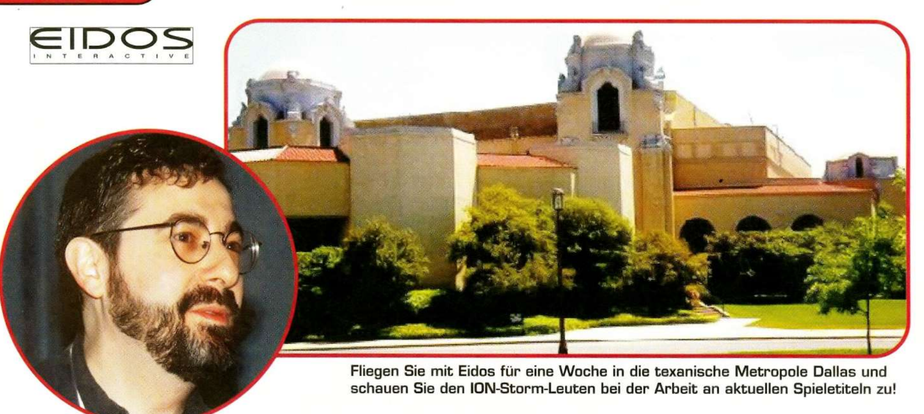
Der „Rolls Royce" unter den PC-Systemen! Nicht nur in Deutschland ist unser Hauptpreis, ein Trapezia-Multimonitor-PC von UMdigital, eine echte Rarität. Sage und schreibe vier Monitore werden bei diesem Gerät mit einer Tastatur und einer Maus kontrolliert. Der Rechner ist ausgestattet mit einer flotten Intel-Pentium-III-933-MHz-CPU und arbeitet mit 512 MB RAM. Eine Matrox G400 (Dualhead 32 MB) und das Savage-3D-IV-Pro-PCI-Board sorgen für die notwendige Grafik-Power. Mit mehr als 10 GByte ist der Speicherplatz der eingebauten Quantum-Festplatte üppig bemessen. Ferner sind u. a. enthalten: 48x-CD-ROM-Laufwerk, Pioneer-DVD-Laufwerk, Avance-Logic-ALS-4000-Soundkarte, Acer-DVC-V6-Webcam (680x480 Pixel) und Surround-Sound-System samt AM/FM-Tuner. Und da soll man nicht schwach werden ...
Info: www.umdigital.com

Wert ca. 30.000,-

Summe 30.000,-

Eidos

EIDOS INTERACTIVE



Fliegen Sie mit Eidos für eine Woche in die texanische Metropole Dallas und schauen Sie den ION-Storm-Leuten bei der Arbeit an aktuellen Spieletiteln zu!

Treffen Sie Warren Spector, den Mann, der auf eine illustre Vergangenheit im Spiele-Business zurückblicken kann und u. a. Deus Ex designt hat!

Einwöchiger Aufenthalt in Dallas, Texas, mit Besuch bei ION Storm und Treffen mit Designer-Legende Warren Spector

Eidos lässt es zum PC-ACTION-Jubiläum richtig krachen und spendiert einem unserer Leser eine Woche in Dallas, USA! In luftigen Höhen statten Sie in einem postmodernen Wolkenkratzer den Büros von ION Storm einen Besuch ab und schauen den Entwicklern von *Anachronox* und *Daikatana* über die Schulter. Höhepunkt des Trips ist ein Treffen mit dem Designer-Genie Warren Spector, der an der *Wing Commander*-Reihe ebenso mitarbeitete wie an *Ultima, System Shock, Thief: The Dark Project* und *Deus Ex*.
Info: www.eidos.de





Virgin Interactive/Interplay/Shiny En



David Perry und seine Firma Shiny Entertainment sind bekannt für ihre unkonventionellen Spiele-Ideen und fahren offensichtlich recht gut damit.

Zweitägiger Aufenthalt in Laguna Beach, Kalifornien, mit Besuch bei den Sacrifice-Entwicklern von Shiny Entertainment

Virgin Interactive und Interplay laden einen unserer Leser nach Kalifornien zu einem Besuch in den Entwicklungsstudios von Shiny Entertainment ein. Dort erblickten immerhin so legendäre Spieletitel wie *Earthworm Jim, MDK, Messiah* und zuletzt *Sacrifice* das Licht der Welt! Der Trip wird voraussichtlich gegen Ende März 2001 stattfinden und sich über zwei Tage erstrecken. Am ersten Tag hat der Gewinner die Möglichkeit, einen Blick in die heiligen Hallen der *Sacrifice*-Entwickler zu werfen, und am zweiten Tag bleibt genügend Zeit, um sich im sonnigen Laguna Beach einmal etwas genauer umzuschauen.

Info: www.shiny.com

Wert ca. 7.000,-

Creative Labs

CREATIVE

Creative Labs lässt sich das PC-ACTION-Jubiläum richtig was kosten und schickt ein dickes Paket mit Multimedia-Peripherie auf den Weg, nach der sich jeder PC-Freak die Finger lecken dürfte: Erforschen Sie nie zuvor gehörte Klangwelten mit dem SoundBlaster Surround Kit 5.1, präsentieren Sie sich Ihren Freunden per Webcam im Internet oder machen Sie Ihren PC mit dem DVD Encore 12x Dxr3 samt Infrarot-Fernbedienung zum ultimativen Heimkino.

Info: www.creative-labs.com

Summe 42.000,-

3x SB Surround Kit 5.1

(SB Live! Player 5.1 und DTT 2200 Boxensysteme)

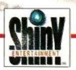


Wert ca. 5.100,-

tertainment



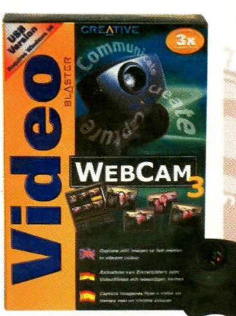




Das Strategiespiel Sacrifice ist der aktuelle Erfolgs-Titel von Shiny. Nun haben Sie Gelegenheit, die Entwickler persönlich kennen zu lernen!

Summe 47.000,-





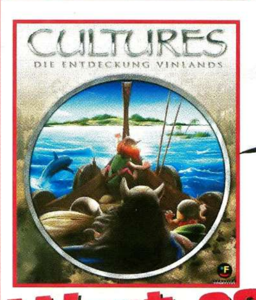
3x PS2000 Digital Boxensystem
5x VideoBlaster Webcam 3 USB
2x PC-DVD Blaster 12x
2x PC-DVD Encore 12x Dxr3 Infra





Funatics





Ein Rundflug mit dem Zeppelin – Funatics macht Ihre kühnsten Träume wahr!

Das Funatics-Hauptquartier in Mülheim an der Ruhr.

Wert ca. 5.000,–

1. Die *Cultures*-Entwickler von Funatics laden einen unserer Gewinner zu einem

zweitägigen Besuch in ihren Studios

in Mülheim an der Ruhr ein. Dort darf er an der Erstellung einer Karte für ein aktuelles Funatics-Spiel (voraussichtlich *Cultures 2*) mitmachen und wird dafür auch IN JEDEM FALL in den Credits des Spiels verewigt!
Der Besuch ist außerdem gekoppelt mit einer Rundfahrt mit den „Heads" von Funatics (Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedman) über Mülheim und das Ruhrtal (entweder per Zeppelin oder mit dem Heißluft-Ballon – je nach Wetterlage und Termin).

2. **10 Cultures-Versionen**
vom Entwicklerteam signiert

3. **Ein exklusives Cultures-Poster**
ebenfalls vom Entwickler-Team signiert

Info: www.funatics.de



Spaß an der Arbeit dürfte garantiert sein, wenn Sie bei Funatics an einem Spiel mitwerkeln dürfen!

Empire

Wert ca. 2.000,–

Die ultimative Schaf-Kollektion von Empire:

15x Strategiespiel Sheep
10x Sheep-Rucksack
10x Sheep-Wegwerf-Kamera
15x Sheep-Mausmatte
10x Sheep-Stofftier

Info: www.empireinteractive.com

Summe 54.000,–







Neben 85 Exemplaren des C&C-Konkurrenten *The Moon Project* bietet Topware Interactive ebenso viele Gold-Strategy-Spielesammlungen auf, die mit den Titeln *Earth 2150*, *Jagged Alliance 2*, *Gorky 17*, *Septerra Core*, *Emergency* und *Robo Rumble* monatelang spannende Unterhaltung garantieren. Wer neben dem Spielen seine Fremdsprachenkenntnisse auffrischen will, kommt zudem mit LingoMAXX XXL auf seine Kosten.

Info: www.topware.de

85 Ex. Gold Strategy Games
85 Ex. The Moon Project
25 Ex. LingoMAXX XXL
25 Ex. Digitale Hühnerjagd

Summe 65.500,–

Sega Corp.







1x Sega-Dreamcast-Konsole
mit zwei Joypads, Memory-Karte (VMS) und dem Spitzenspiel *Crazy Taxi*
1x Online-Spiel Chuchu Rocket

Info: www.sega.com



Innonics



1x Wiggles-Survival-Pack
Alles, was ein Zwerg unter Tage zum Überleben braucht, inkl. Plüschhamster

Info: www.innonics.de



Havas/Blizzard



55 Diablo-2-Pakete

Im Büro von Chefredakteur Christian Müller stapeln sich bereits bis zur Zimmerdecke die Pakete von Havas interactive und Blizzard mit einer wahrhaft teuflischen Fracht:
Auf unsere Gewinnspiel-Teilnehmer warten 55 *Diablo 2*-Pakete mit jeweils

- 1 Diablo-2-PC-Spiel
- 1 Diablo-2-Actionfigur (Barbar, Diablo oder Mumie)
- 1 Diablo-2-T-Shirt
- 1 Diablo-2-Kugelschreiber
- 1 Diablo-2-Pin

Info: www.blizzard.com

Wert ca. 7.500,-

Hercules



Hercules bietet zum PC-ACTION-Geburtstag Multimedia-Hardware vom Feinsten auf: Mit der 3D-Prophet-GTS-Pro-Grafikkarte sind Sie für die 3D-Spiele der kommenden Generation bestens gerüstet: Der Geforce-2-Pro-Chip und 64 MB DDR-RAM sorgen für erstklassige Performance. Das Game Theater XP ist die optimale Soundlösung für Spieler – neben einer Soundkarte umfasst es noch ein externes Rack mit vier USB-Anschlüssen für Eingabegeräte aller Art. Mit dem Maxi CD-RW 8432 von Guillemot brennen Sie CD-ROMs in 8-facher Geschwindigkeit, beschreiben sie neu in 4x Speed und lesen Ihre Daten mit 32-facher Geschwindigkeit!

Info: www.hercules.com



Wert ca. 3.050,-

1x 3D Prophet II GTS Pro
2x Game Theater XP
2x Maxi CD-RW 8432







Summe 78.000,-

Hasbro Interactive



Wert ca. 500,-

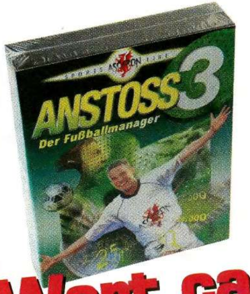
5x B-17 Flying Fortress the Mighty 8th

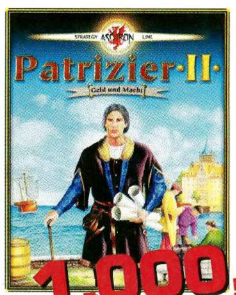
5x dazugehörige geile Promo-T-Shirts in XL

Info: www.hasbrointeractive.com

Ascaron









Wert ca. 1.000,-

5x Anstoss 3 - Der Fußballmanager
5x Patrizier 2
5x Patrizier-2-Pudelmütze



Info: www.ascaron.de



Thrustmaster

THRUSTMASTER®



Thrustmaster-Eingabegeräte sind bei Spiele-Profis heiß begehrt. Kein Wunder: Wer würde auch nicht gerne *Grand Prix 3* mit der Nachbildung des originalen 360-Modena-F1-Lenkrads zocken oder sich von den Force-Feedback-Effekten eines frei programmierbaren Firestorm Dual Power Gamepads durchschütteln zu lassen?

Info: www.thrustmaster.com

5x 360modena Pro
5x Top Gun Fox2 Afterburner Joystick
5x Firestorm Dual Power Gamepad

Blue Byte

1x Set Battle Isle – Der Andosia-Konflikt
(1x Spiel, 1x T-Shirt, 1x Pin und Goodie)

3x Battle-Isle-Platinum-Spiele





1x Set Die Siedler 3 – Gold Edition
(1x signiertes Spiel vom Entwickler-Team, 1x S3-Handbuch)

3x Die Siedler – Hiebe für Diebe! – CD-ROM-Version

10x Die Siedler 4-T-Shirts

1x Set Stephen King's F13
(1x Software, 1x *F13*-PC-Keyboard, 1x *F13*-Jacke)

Info: www.bluebyte.de





Heart-Line



3x Kicker Fussballmanager 2
4x T-Shirt KFM 2
2x Sammlerfußbälle

Info: www.heart-line.de

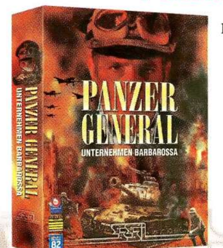


Mattel interactive



10x Panzer General Unternehmen Barbarossa
20x Panzer-General-Unternehmen-Barbarossa-Poster

Info: www.mattelinteractive.com



Wert ca. 800,-





Activision

Special Editions en masse kommen von Activision zu den aktuellen Titeln. Als besonders attraktive Dreingabe legte Activision zusätzlich noch ein *Star Trek*-Brettspiel obendrauf.
Info: www.activision.de

1x Star-Trek-Next-Generation-3D-Schach
5x Call-to-Power-2-Strategiespiel
5x Call-to-Power-2-Schlüsselanhänger
5x Call-to-Power-Tisch-Uhr
1x Star Trek Voyager: Elite Force
US-Special-Edition mit Unterschriften vom gesamten Raven-Team



Wert ca. 2.500,–

3x Star Trek Voyager: Elite Force Special Edition D
4x Star-Trek-Voyager:-Elite-Force-T-Shirts
3x Vampire Special Edition
5x Tony Hawk's Pro Skater 2
5x Tony-Hawk's-Pro-Skater-2-T-Shirts
5x Tony Hawk's-Pro-Skater-2-Caps
5x Wizards & Warriors Special Edition mit Miniatur-Figuren

Summe 88.100,–

Saitek



Saitek gehört zu den führenden Peripherieherstellern und hat besonders durch das praktische PC-Dash-Board bei Spielern einen hervorragenden Ruf. Schluss mit dem Auswendiglernen komplizierter Tastaturbefehle – PC Dash macht das Spielen zum reinen Vergnügen! Ähnliches gilt für die GM-Spielermaus, die sich zusammen mit dem mitgelieferten, frei belegbaren Action-Pad ideal für Action- und Echtzeitstrategiespiele eignet, und für den voll programmierbaren, digitalen Cyborg-Joystick, mit dem auch Linkshänder alles voll im Griff haben.
Info: www.saitek.de

8x PC Dash 2
8x GM-2-Kombiset
8x Cyborg 3D Gold
8x P1500 Gamepad



Wert ca. 3.000,–

Piranha Bytes/Phenomedia



Ein unbezahlbares Einzelstück kommt von Piranha Bytes, den Entwicklern des Rollenspiels *Gothic*: Sie stiften zum PC-ACTION-Geburtstag einen Airbrush-PC im *Gothic*-Styling. Er umfasst

Bigtower-Gehäuse mit Gothic-Motiv

- Athlon 1100 (+ Mainboard)
- DVD-Laufwerk
- 128 MB Speicher
- GeForce 2 GTS-Grafikkarte
- 30 GB Festplatte
- Creative Labs-1024 Soundkarte
- Diskettenlaufwerk
- Tastatur etc.

Info: www.piranha-bytes.com



Wert ca. 3.000,-

Swing Entertainment



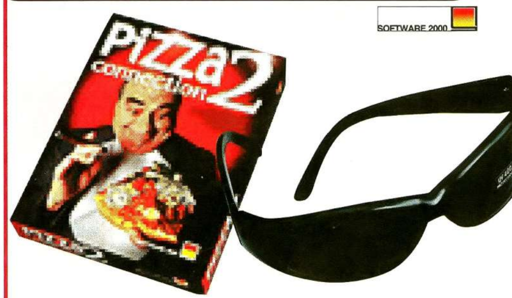
Wert ca. 1.200,-

5x Ka'Roo
5x Search and Rescue 2
5x Pacific Warriors - Air Combat Action

Info: www.swing-ag.de

Summe 93.400,-

Software 2000



9x Pizza Connection 2 mit Sonnenbrille
1x Pizza Connection 2 mit Business-Koffer

Info: www.software2000.de

Wert ca. 1.100,-



Take 2



Wert ca. 1.000,-

9x Heavy Metal F.A.K.K. 2
10x limitierte Promo-Mousepads mit F.A.K.K.-2-Motiv
1x signierte Julie-Strain-Autogrammkarte

Info: www.take2games.com

Videologic



1x DigiTheatre PC
(1x SonicFury-Soundkarte, 1x WinDVD, 1x Speakersystem)

Info: www.videologic.com

Wert ca. 600,-

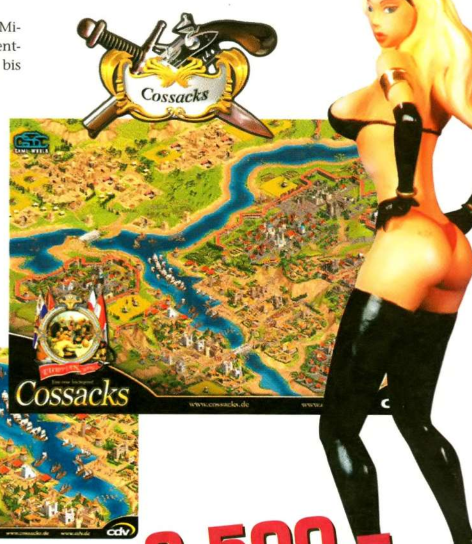
Summe 97.500,-

CDV



Mit *Cossacks* knüpft CDV zeitlich und spielerisch da an, wo Microsofts *Age of Kings* aufhörte: Dieses Echtzeitstrategiespiel entführt Sie in die Anfänge der Neuzeit und erlaubt es Ihnen, bis zu 8.000 Einheiten gleichzeitig in die Schlacht zu führen!
Info: www.cdv.de

10x Lula-Tisch-Statue
15x Cossacks-Strategiespiel
10x Cossacks-Mausmatte
10x Cossacks-Poster
10x Cossacks-Pin



Wert ca. 2.500,-

Electronic Arts



American McGee's Alice – ein Kinderspiel? Keineswegs! Mit diesem Titel spendiert Electronic Arts zum PC-ACTION-Geburtstag eines der packendsten Action-Spektakel, die gegenwärtig für den PC auf dem Markt sind!

1x Original-Alice-Grinsekatze-Mucklefigur

(Wert: ca. DM 500,-)

je 1x gerahmter Original-A1-Farbausdruck

mit Motiv „Verrückter Hutmacher", „Tausendfüßler" oder „Didel-Dum", von American McGee handsigniert (Unikate!)

5 Alice-Spiele

(Wert: ca. DM 450,-)

10 Alice-T-Shirts

(Wert: ca. DM 300,-)

Info: www.ea.com



Wert ca. 2.000,-

Microsoft

Infogrames



1 Microsoft-Spiele-Abo

Für drei Jahre ausgesorgt: Der Gewinner des Microsoft-Spiele-Abos erhält jedes Microsoft-Spiel, das im Zeitraum von 2001, 2002 und 2003 erscheint, kostenlos nach Hause geschickt. Darunter werden so attraktive Titel wie *Dungeon Siege, Freelancer* und *Halo* sein.
Info: www.microsoft.com



Revolutionäre Design-Ideen machen Dungeon Siege zu einem der am heißesten erwarteten Rollenspiel-Titel des laufenden Jahres.



Von Bungie Software, den Entwicklern von Myth, kommt das Actionspiel Halo, mit dessen Veröffentlichung wir im Frühjahr 2002 rechnen.

Wert ca. 1.000,-

Das Konzept stammt von Chris „Wing Commander" Roberts, doch das Spiel wird nun ohne ihn von Microsoft fertig gestellt: die Weltraum-Oper Freelancer.

Desperados! – PC-ACTION-Leser als Westernhelden!

Übernehmen Sie eine Rolle in Infogrames' Echtzeit-Taktik-Western-Epos *Desperados!* Wollten Sie schon immer mal ein Indianerhäuptling sein oder den harten Typen im Saloon als Bartänzerin den Kopf verdrehen? Sehen Sie sich eher als Goldgräber oder als Pferdedieb? Lassen Sie Ihr Ganzkörper-Foto in ein 3D-Modell für eine Nebenfigur in *Desperados!* verwandeln und überraschen Sie Ihre Freunde mit Ihrem leibhaftigen Auftritt in diesem Computerspiel!
Info: www.infogrames.de



Wert ca. 500,-

Summe 100.500,-



©Tony Stone

Sie wollen Gerechtigkeit?

Ein korrekter Umgang mit Bug-Waren bereitet nicht nur Kopfzerbrechen. Wohin Sie sich als Kunde auch wenden, wird man versuchen, Ihnen Ihr gutes Recht zu verwehren oder zusätzliche Kosten aufzubürden. Wie soll man reagieren, wenn Spiele fehlerhaft sind?

Installiert und läuft? Leider nicht immer. Nichts ist ärgerlicher, als wenn das eben gekaufte Spiel entweder gar nicht funktioniert oder aber so viele Programmfehler (Bugs) aufweist, dass jeder Spielspaß im Keim erstickt wird. Als erfahrener Zocker sind Sie sich sicher, dass Ihre Hardware locker die Systemvoraussetzungen erfüllt und die installierten Treiber für Grafik- und Soundkarte auf dem neuesten Stand sind. Es muss also an dem Spiel liegen (siehe „Wann ist mein Spiel fehlerhaft?"), dessen endgültige, schon mit Kopierschutz versehene Fassung vermutlich niemals eine sorgfältige Qualitätssicherung durchgemacht hat. Was soll man jetzt machen? Ein Blick in die Anleitung hilft nur in wenigen Fällen weiter. Wer über einen Internetanschluss verfügt, kann sich auf diversen Nachrichtenboards vergewissern, ob noch andere betroffen sind, und findet auf der Homepage des Herstellers eventuell sogar eine Lösung des Problems. Ein immer noch großer Teil der Spieler verfügt aber gar nicht über diese Möglichkeit. Außerdem kann es nicht Sinn der Sache sein, dass ein PC-Spiel erst nach langwieriger Patch-Kur ordentlich funktioniert. Bei den Konsolen klappt es in der Regel doch auch.

„Software kann gar nicht fehlerfrei sein."

Als nächsten logischen Schritt können Sie beim technischen Service des Vertriebs anrufen, was aber teilweise ziemlich hohe Kosten verursacht. So mancher Hersteller kassiert nämlich ordentlich für diese Dienstleistung per 0190-Nummer. Für eine Tipps&Tricks-Hotline ist das noch in Ordnung, aber für eine technische Hilfestellung, die in vielen Fällen gar nicht nötig wäre, wenn der Hersteller seine Qualitätssicherung ordentlich durchgezogen hätte, zumindest fragwürdig. Aber was nimmt man nicht

Die rechtliche Situation

Anwalt Dr. Karsten Schmid von der Kanzlei Beiten, Burkhardt, Mittl & Wegener verschaffte uns die nötigen Einblicke über die rechtliche Lage.

Bevor Sie an Ihren Händler Gewährleistungsansprüche stellen können, muss ein Mangel vorliegen, den der Händler zu vertreten hat. Für unzureichende Hardware, veraltete Treiber oder Eingabefehler, selbst wenn diese eher auf ein kryptisches Handbuch als die Unfähigkeit des Spielers zurückzuführen sind, haftet der Händler in der Regel nicht! Der Händler muss nur für jene Mängel eines Spiels einstehen, die dessen Wert beeinträchtigen, seine Gebrauchstauglichkeit mindern oder gar vollständig aufheben. Juristen sprechen in diesem Fall davon, dass die Istbeschaffenheit nicht der Sollbeschaffenheit entspricht. Diese schwammige Aussage eignet sich natürlich nicht gerade, um seinen Forderungen Nachdruck zu verleihen. Grobpixelige Grafik, mieser Sound und ruckelige Performance sind übrigens keine rechtlich relevanten Mängel. Sollte Ihr Spiel jedoch schon die Installation verweigern, häufig abstürzen oder so schwerwiegende Bugs enthalten, dass eine Fortsetzung des Spiels unmöglich ist, dann liegt ohne Zweifel ein Mangel vor und Sie können Ihre Gewährleistungsrechte einfordern.

Welche Rechte habe ich?

Mit dem Spielekauf haben Sie einen Vertrag mit dem Händler geschlossen. Den Hersteller des Spiels geht das nichts an! Ihr gutes Recht auf eine mangelfreie Ware können Sie also nur vom Händler fordern, aber nicht von der Softwareschmiede, die den Bockmist verbrochen hat. Zunächst müssen Sie feststellen, ob es sich in Ihrem Fall um einen Kaufvertrag nach AGB (Allgemeinen Geschäftsbedingungen) oder BGB (Bürgerliches Gesetzbuch) handelt (siehe „AGB oder BGB“). Der Unterschied ist in der Praxis bei PC-Spielen vergleichsweise gering: Im schlimmsten Fall räumt der Vertrag nach AGB dem Händler ein Nachbesserungsrecht ein, von dem er je nach Situation zwei bis vier Mal Gebrauch machen darf, um den Mangel zu beseitigen. Die Kosten dafür muss in jedem Fall der Verkäufer tragen. Die meisten Händler werden dieses Recht ohnehin nicht nutzen, weil die Kosten dafür den Kaufpreis übersteigen. Sollten eventuelle Nachbesserungsversuche erfolglos bleiben, der Händler darauf verzichten oder der Kaufvertrag ohnehin nach BGB erfolgt sein, sichert Ihnen das BGB innerhalb einer Frist von sechs Monaten nach Aushändigung der Ware folgende Ansprüche zu (dabei haben Sie die freie Wahl, welches Recht Sie einfordern wollen):
Sie können versuchen, eine Minderung herauszuschlagen, d. h. das Spiel behalten und einen Teil des Kaufpreises zurückverlangen. Eine Minderung in einer bestimmten Höhe vor Gericht einzuklagen kann aber riskant sein, da Sie bei einem Vergleich eventuell auch einen Teil der Gerichtskosten aufgebrummt bekommen – speziell dann, wenn mittlerweile ein Patch für das Spiel verfügbar ist. Abgesehen vom ganzen Ärger lohnt sich das finanziell nicht. Theoretisch dürfen Sie auch eine kostenfreie Nachbesserung fordern, aber kaum ein Händler in Deutschland wird extra für Sie Disketten oder eine CD mit den nötigen Updates bereitstellen können. Ansprüche auf Ersatzlieferung oder gar Schadensersatz können Sie nur unter speziellen Gegebenheiten durchsetzen. Am sinnvollsten und einfachsten ist immer noch, wenn Sie das Spiel zurückgeben und den Kaufpreis erstattet bekommen (juristisch: Wandelung des Kaufvertrages). Lassen Sie sich in diesem Fall nicht mit Gutscheinen abspeisen oder zum Kauf eines anderen Produktes überreden, das Sie vielleicht gar nicht wollen. Verlangen Sie Ihr Geld zurück. Sollte der Verkäufer Ihre Forderung ablehnen, bleibt Ihnen nur eine Klage vor dem zuständigen Amtsgericht. In diesem Fall sollten Sie einen Anwalt einschalten.

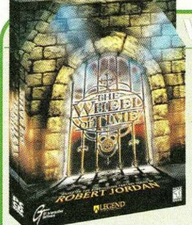
AGB oder BGB – welches Gesetz gilt?

Ein Kauf nach AGB liegt nur dann vor, wenn Sie vor Abschluss des Vertrages ausdrücklich vom Händler auf die AGB hingewiesen wurden oder diese im Geschäft nicht zu übersehen sind. Durch die AGB versucht der Verkäufer, Ihre Rechte einzuschränken und eine für sich günstigere Position zu gewinnen. Privatpersonen werden jedoch vom AGB-Gesetz vor allzu unverschämten rechtlichen Gegebenheiten geschützt. Spezielle Klauseln in den AGB des Händlers, die Gewährleistungsrechte komplett ausschließen, verstoßen gegen das Gesetz und sind deswegen unwirksam. Hier Beispiele für Klauseln, die keine Geltung haben:
„Nachdem wir die Software nicht erstellt haben, haften wir nicht für ihre Einsatzfähigkeit.“
„Falls berechtigte Mängel vorliegen, wenden Sie sich bitte an den Hersteller, der umfassende Garantie gewährt. Ansprüche gegen den Verkäufer sind ausgeschlossen.“

alles in Kauf, um seinem geliebten Hobby zu frönen? Schließlich haben Sie immer noch ein Interesse daran, das Spiel zum Laufen zu bringen, obwohl die gute Laune längst verflogen und maßloser Enttäuschung gewichen ist. Eventuell versucht der Hersteller Sie dann noch mit dem Hinweis zu vertrösten, Software könne gar nicht fehlerfrei sein. Diese Aussage ist erstens falsch und zweitens nicht dazu geeignet, sich juristisch aus der Verantwortung zu stehlen. Da reicht auch kein Hinweis auf einen baldigen Patch. Sollten also auch Ihre letzten Bemühungen

Beispiel 1

Wheel of Time



Als *Wheel of Time* erschien, gab es neben viel Lob auch Ärger, denn das ursprüngliche Spiel (ohne Patch) ist inkompatibel zu einigen gängigen Grafikkarten. Obwohl Ihr System die auf der Packung genannte Minimalkonfiguration erfüllt, können Sie die ungepatchte Version von *Wheel of Time* unter Umständen trotzdem nicht spielen. Damit weicht auch hier die Istbeschaffenheit von der Sollbeschaffenheit ab. Je nachdem, ob Sie den Kaufvertrag nach AGB oder BGB abgeschlossen haben, kann der Verkäufer Ihnen das Update aushändigen oder Sie dürfen die Gewährleistungsrechte (siehe „Welche Rechte habe ich?“) einfordern. Eine Klage auf Minderung hätte allerdings kaum Erfolgschancen, da ein Patch bereits existiert.

Beispiel 2

Anpfiff



Die ursprünglich veröffentlichte Fassung des Spiels stürzt auf 99 Prozent der Rechner mit der auf der Packung empfohlenen Konfiguration nach wenigen Minuten ab – oder aber Programmfehler ziehen die Grafikausgabe dermaßen in Mitleidenschaft, dass eine Fortsetzung des Spiels unmöglich ist. Der Vertrieb des Spiels hat diese Mängel bereits eingeräumt. Eine neue, fehlerfreie Version ist angekündigt, außerdem soll als Alternative zum Umtausch auch ein – zum Redaktionsschluss noch unveröffentlichter – Patch die Probleme beheben. Rechtlich gesehen haben die geplanten Aktionen des Vertriebs keine Auswirkungen, sondern vereinfachen höchstens die Beweislage vor Gericht. Damit ist die immer kritische rechtliche Situation geklärt und der Käufer kann auf sein Recht (siehe „Welche Rechte habe ich?") pochen.

Beispiel 3

NHL 2001



Das derzeit beste Sportspiel hat zu viel versprochen: Auf der Packung prangt verheißungsvoll „Neue Online-/Internet-Duelle und Chaträume", die aber in der Verkaufsversion ohne Update nicht funktionieren. Sobald Sie sich auf dem Server einwählen, bekommen Sie automatisch das Update per Download, aber das kann je nach Verbindung einige Stunden dauern. Ohne Flatrate bezahlen Sie also für etwas, worauf Sie eigentlich kostenfreien Anspruch haben. Zwar entspricht auch hier die Istbeschaffenheit nicht vollständig der Sollbeschaffenheit, aber die Gebrauchstauglichkeit ist nur geringfügig vermindert. Es ist höchst zweifelhaft, ob eine Klage gute Aussichten auf Erfolg hätte. Ziemlich bitter: Alle Spieler ohne Internetanschluss, die gerne in den Genuss der anderen Verbesserungen durch den Patch kommen möchten, können das Update nicht vom Händler verlangen! Der Hersteller garantiert zwar im Fall eines Mangels oder Fehlers eine Nachbesserung gegen 20 Mark, aber im juristischen Sinn liegt hier für alle Offline-Spieler kein Mangel oder Fehler vor.

fehlschlagen, endlich in den Genuss des Spiels zu kommen, brauchen Sie sich das nicht länger gefallen zu lassen.

„Wenden Sie sich bitte an den Hersteller!"

Wenn Sie jetzt die Schnauze gestrichen voll haben – nach dem ganzen Ärger auch verständlich –, existiert eine einfache Lösung des Problems. Zum Glück ist die Rechtslage in Deutschland in solchen Fällen zwar relativ kompliziert, aber eindeutig (siehe „Welche Rechte habe ich?"). Innerhalb von sechs Monaten nach Erhalt des Produktes können Sie nämlich so genannte Gewährleistungsansprüche an den Verkäufer der Ware stellen. Wohlgemerkt: an den Verkäufer, nicht an den Hersteller! Forderungen an den Hersteller können Sie nur stellen, falls eine Garantie für das Spiel besteht. Ohne Garantie ist der Hersteller Ihnen gegenüber zu nichts verpflichtet, auch nicht zur Lieferung eines Updates! Garantien finden Sie relativ häufig im Handbuch oder aber als Garantieschein in der Packung. Sie müssen diesen freiwilligen Service aber nicht nutzen. Wenn Sie also Ihrem Softwarehändler das Spiel wieder auf den Tisch legen und Ihr Geld zurückverlangen, dürfen Sie dessen Verweis auf den Hersteller getrost ignorieren und ihn über die rechtliche Lage aufklären. Leider hat sich in der Praxis vielerorts ein Geschäftsgebaren ohne jegliche gesetzliche Grundlage eingebürgert, bei dem der Käufer im schlimmsten Fall am Ende der Dumme ist. Falls Ihre Ansprüche gerechtfertigt sind (siehe „Wann ist mein Spiel fehlerhaft?"), wird kaum ein Händler bei Androhung einer Klage Ihre Forderung ablehnen. Schließlich hält sich der Händler beim Vertrieb schadlos, der das Problem an den Hersteller zurückgibt.

Alexander Geltenpoth

10-Punkte-Plan beim Spielekauf

Achten Sie beim Spielekauf gleich auf ein paar Details. Falls sich dann doch Mängel zeigen, sind Sie optimal gewappnet. So lassen sich viele Probleme vermeiden:

1. Stellen Sie fest, ob Sie den **Kaufvertrag nach AGB oder BGB** abschließen. Lassen Sie sich eventuell schriftlich bestätigen, dass es sich um einen Kauf nach BGB handelt.
2. Verwahren Sie den **Beleg** für den Kauf sorgfältig. Ohne Beleg fehlt Ihnen ein nötiges Beweismittel.
3. Befolgen Sie die **Installationsanweisung**.
4. Schlagen Sie bei Problemen im **Handbuch nach**. Manchmal finden sich dort hilfreiche Tipps.
5. Überprüfen Sie, ob Ihre **DirectX-Version** sowie **Treiber** für Motherboard, Grafik- und Soundkarte dem letzten Stand entsprechen. Bei Grafikkartentreibern sollten Sie das Spiel mit dem Treiber des Kartenherstellers und dem Referenztreiber des Chipherstellers testen. In seltenen Fällen liegt sogar dem Spiel selbst ein bestimmter Treiber bei.
6. Wenn das Spiel trotzdem einen **juristisch relevanten Mangel** (siehe „Wann ist mein Spiel fehlerhaft?") aufweist, können Sie schon direkt zu 9. springen oder noch auf eine bessere Lösung hoffen, indem Sie ...
7. ... **Recherche im Internet** betreiben: Haben andere das gleiche Problem? Wie lässt es sich beheben? Oder ...
8. ... **beim Hersteller nachfragen:** Ist das Problem bekannt und existiert eine Lösung? Wann kann ich gegebenenfalls mit einem Patch rechnen?
9. Bringen Sie das Spiel und den Kaufbeleg **zum Händler zurück**. Pochen Sie freundlich, aber bestimmt auf Ihr Recht. Schildern Sie dem Händler ruhig die juristische Lage und drohen oder bluffen Sie eventuell mit einer Klage vor Gericht.
10. Schalten Sie notfalls einen **Anwalt** ein und erheben Sie **Klage vor Gericht**, vorausgesetzt Sie haben eine Rechtsschutzversicherung oder sind fest davon überzeugt, dass Sie nur gewinnen können. Der Verlierer muss nämlich Anwalts- und Gerichtskosten tragen.

Der Quellcode-Guru

Student Thomas Werth bastelt an einer ganz besonderen Diplomarbeit: einem Ego-Shooter namens Kingsborn.

Viele Zocker wollen Spiele-Programmierer werden. Der Einstieg in die komplizierte Welt der Zahlenkolonnen ist aber blöderweise so leicht wie eine Blauwalkuh – die bekanntlich enorm schwer ist. Doch bald wird alles gut.

„Ich habe nirgends eine Dokumentation gefunden, die wirklich zufriedenstellend an das Thema Spiele-Programmierung heranführt. Also dachte ich, das sollte jemand ändern", sagt Thomas Werth. Der Informatik-Student aus Unna bei Dortmund, selbst begeisterter Zocker und seit zehn Jahren Hobby-Programmierer, hat es angepackt: Er werkelt an einer ganz besonderen Diplomarbeit, einem Ego-Shooter. Wenn das Projekt mit dem Titel „Kingsborn" abgeschlossen ist, soll die Welt um einen praktischen und leicht verständlichen Ratgeber für angehende Spielemacher reicher sein.

Auch für Laien

„Ich stelle den Quellcode zur Verfügung und liefere ein Buch dazu, das jede Zeile der Programmroutinen erklärt – was dort passiert also." Wichtig ist dem 23-Jährigen, dass es keine Abhandlung für Fachleute wird. „Ich gebe die fertigen Texte grundsätzlich meinen Eltern zum Lesen. Wenn es die kapieren, kapiert es jeder", witzelt er. *Kingsborn* liegt bereits in einer Demoversion vor, bietet einen normalen Einzelspielermodus, ein Bot-Gefecht (Kampf gegen computergesteuerte Gegner) und eine Mehrspieleroption. Das Spiel kann natürlich nicht mit guten Vollpreisprodukten mithalten – doch dafür, dass der Student es fast im Alleingang entwickelt hat, zeigt es mehr als beachtliche Ansätze. Es basiert auf Routinen der so genannten *Genesis 3D*-Engine, außerdem half Thomas' Freundin Nadine Tiedemann bei Grafik und Texturen (Oberflächenstrukturen) mit. Wenn Sie sich selbst von der Qualität des Ego-Shooters überzeugen wollen: Wir haben das gute Stück für Sie auf die Cover-CD gepackt.

Entwickler aufgepasst!

Auf den sympathischen Studenten warten jetzt noch ein paar Klausuren. Wenn alles gut geht, hält er im Sommer sein Diplom in den Händen. Dann würde er gerne bei einer Spieleschmiede anheuern. „Es gab schon ein paar Gespräche", freut er sich. Wer weiß, vielleicht taucht er bald als Macher in der Spielebranche auf?

Harald Fränkel



Auf CD-ROM

Kingsborn
Die Diplomarbeit unseres Lesers Thomas Werth. Sie finden die Demo des Spiels unter „Tools".
kingsborn.exe

Kontakt

Thomas Werth
Homepage: www.natom.de
E-Mail: pcaction@natom.de

Die Prämien -

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten Black & White ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen Black & White zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

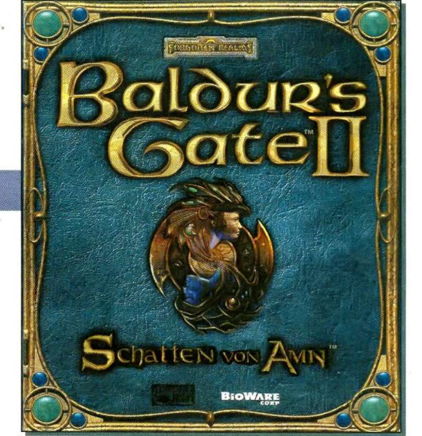
-Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen Baldur's Gate 2 zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; ÖS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ **„Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356)** ☐ **„Black & White" (Art.-Nr. 003581)** ☐ **„Baldur's Gate 2" (Art.-Nr. 003681)**

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1.Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

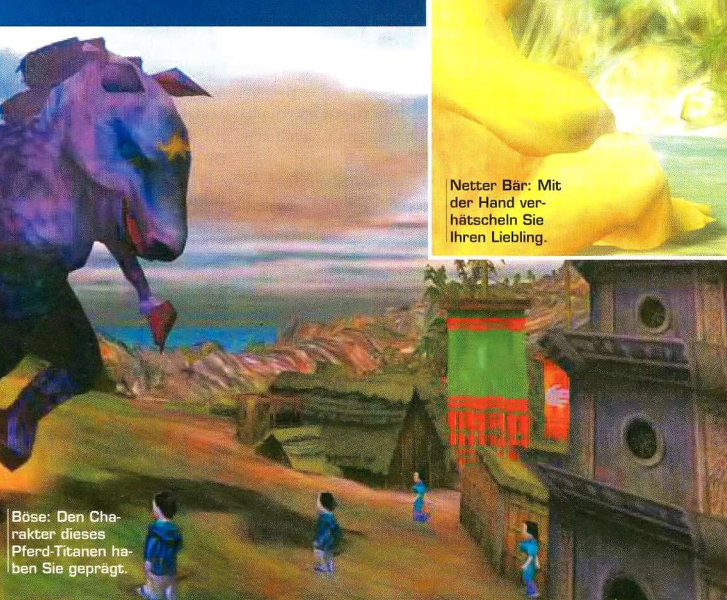
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

BEST OF 2



Es könnte für uns PC-Spieler eines der großartigsten Jahre werden: 2001 kündigen sich etliche heiß ersehnte Software-Perlen an. Unsere Bestandsaufnahme zeigt Ihnen die Spiele, die Sie auf keinen Fall verpassen dürfen, macht auf Geheimtipps aufmerksam und wagt eine kurzen Blick zurück.





Netter Bär: Mit der Hand verhätscheln Sie Ihren Liebling.

Böse: Den Charakter dieses Pferd-Titanen haben Sie geprägt.



Zauberei: Der erste Flammenangriff auf den Zebra-Titanen ging daneben.

BLACK & WHITE

UM WAS ES GEHT ...

In *Black & White* sind Sie Gott. Keine Amazone, kein Abenteurer, kein Revolver-Held, sondern derjenige, der im Hintergrund die Fäden spinnt. Sie lenken die Geschicke der Lebewesen auf Ihrer Insel und müssen sich so gegen die anderen Götter durchsetzten. Die Frage ist nur: Sind sie lieber gut oder böse?

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Wer die Oldies *Populous* oder *Power Monger* kennt, weiß, dass Peter Molyneux schon früh Gefallen daran gefunden hat, Gott zu spielen. *Black & White* konnte schon mehrmals auf Messen und bei Firmenbesuchen in lauffähigem Zustand bewundert werden. Dass sich der Ausnahmedesigner und sein Team trotzdem noch so viel Zeit nehmen, lässt darauf hoffen, dass bei Veröffentlichung auch das kleinste Detail stimmt.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Mittlerweile hat *Black & White* das Beta-Stadium erreicht und das Lionhead-Team befindet sich auf Bug-Safari. Wenn keine größeren Fehler oder unerwartete Hindernisse auftauchen, steht dem nichts im Weg, dass Sie bald selbst Gott spielen dürfen. jh

CHECKLISTE

Designer:	Lionhead Studios
Fertig zu:	Ca. 95%
Veröffentlichung:	März 2001
Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM
Homepage:	www.lionhead.co.uk

STATISTIK

2000: Wieder mehr PC-Spiele

Im letzten Jahr waren erstmals seit 1998 wieder steigende Veröffentlichungszahlen bei Vollpreis-PC-Spielen zu verzeichnen. Mit den Entwicklungen für die Konsolen von Sony und Microsoft bleibt jedoch abzuwarten, ob sich der Trend auch 2001 fortsetzen wird. PC Action hat im Jahrgang 2000 299 PC-Spiele (ohne Budget) auf 372 Seiten vorgestellt und getestet.

Veröffentlichung PC-Spiele (Vollpreis):

2000: 299 | 1999: 271 | 1998: 279 | 1997: 330

Anzahl pro Monat	
Januar	23
Februar	24
März	16
April	30
Mai	27
Juni	13
Juli	14
August	10
September	19
Oktober	26
November	39
Dezember	58

Ein bekanntes Bild: In der ersten Jahreshälfte gibt es ausreichend Spiele-Nachschub, mal mehr, mal weniger. Zur Jahresmitte dann gähnende Leere in den Regalen: Gerade in den Ferienmonaten arbeitet die Spieleindustrie auf Sparflamme. Der Startschuß zur Verkaufs-Rally am Jahresende fällt bereits im September. Bis zum Höhepunkt, dem Weihnachtsgeschäft im Dezember, verdreifacht sich die Zahl der veröffentlichten PC-Spiele.



WARCRAFT 3

Die Nachtelfen sind eine der fünf neuen Rassen bei Warcraft 3.

An der Wirkung und den Effekten der Zaubersprüchen wird momentan noch fleißig gewerkelt.

UM WAS ES GEHT ...

Warcraft 3 ist bereits der dritte Teil der zweiterfolgreichsten Echtzeitstrategieserie überhaupt – nach *Command and Conquer*. Enttäuschte Westwood die C&C-Fans zuletzt mit wenig Innovationen und veralteter Technik, setzt Blizzard beim dritten *Warcraft*-Teil auf zahlreiche Neuerungen und konzeptionelle Veränderungen. Im Vergleich zu den Vorgängern, beides lupenreine Echtzeitstrategiespiele, versteht sich *Warcraft 3* als Echtzeitstrategiespiel, das eng in eine Rollenspielumgebung eingebunden ist.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Die Kampf- und Dynamik-Schwerpunkte eines klassischen Rollenspiels, kombiniert mit einer anspruchsvollen und gewohnt guten Echtzeitstrategie-Umgebung à la *Warcraft 2*, sind äußerst reizvoll. Außerdem verspricht ein umfangreicher Kampagneneditor ausreichend Nachschub an Einzel- und Mehrspielerkarten für die Fangemeinde. Dank großzügiger Mehrspieleroptionen dürfen Sie sich auch wieder auf erbitterte Gefechte im Battle.net freuen.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Momentan werkeln die Grafiker und Programmierer an den Effekten und der logischen Einbindung der Zaubersprüche in die Storyline. Darüber hinaus wird augenblicklich die Künstliche Intelligenz der zahlreichen Kreaturen überarbeitet. **cm**

CHECKLISTE

Designer:	Blizzard
Fertig zu:	70%
Veröffentlichung:	3. Quartal 2001
Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM
Homepage:	www.blizzard.com

Die Fantasy-Welt ist um ein Vielfaches größer als bei Warcraft 2 oder Starcraft.



TRENDS 2001

E-SPORT & PRO-GAMING

Schon entdeckt: E-Sportler in Werbung und Medien.

2001 klingeln die Kassen der Profi-Spieler. Spiele-Hersteller, Sponsoren und Medien werden dieses Jahr eine neue Sportart erschaffen: Electronic Sports. Dank hoch dotierter Turnier-Serien werden die besten PC-Spieler zu Stars in der Zocker-Szene werden. Angel Munoz, Chef der Cyberathlete Professional League und weltweit größter Ausrichter von LAN-Turnieren, plant für 2002 bereits den Neubau eines eigenen E-Sport-Stadiums in Dallas für Live-TV-Übertragungen.

Informationen: www.xsreality.com, www.esport-today.com, www.thecpl.com

MEHR MASSENMARKT-SPIELE

PC-Bestseller dank TV-Quoten.

Big Brother, TV Total, Wer wird Millionär?, Alarm für Cobra 11, ... die Liste der TV-inspirierten Spiele-Entwicklungen wird immer länger. Im Jahr 2001 werden Sie noch weitere schnell dahinprogrammierte Mitnahme-Artikel an der Kasse im Supermarkt vorfinden. Solange Sie dafür nur den Bruchteil eines Vollpreisspiels bezahlen müssen, ist das okay. Schade nur, dass Otto Normalbürger so aber niemals die Qualität „echter" PC-Spiele erleben wird.

Informationen: www.tvtotal.de, www.bigbrother.de, www.rtl.de

TREFFPUNKT MULTIPLAYER

Mit Sack und Pack: der mobile LAN-Zocker.

Während sich Multiplayer-Spiele in den USA dank niedriger Telefon-Gebühren und großer Entfernungen hauptsächlich via Internet verbreiten, werden hier zu Lande LAN-Partys einen wahren Ansturm erleben. In beinahe jeder größeren deutschen Stadt finden inzwischen Netzwerk-Turniere statt, fast immer privat und ehrenamtlich organisiert. Diese kommunikative Spielart wird sich im nächsten Jahr noch viel stärker auf Genres wie Echtzeitstrategie- und Sportspiele ausweiten.

Informationen: www.planetlan.de, www.lanparty.de, www.darkbreed.net

SPRACHÜBERTRAGUNG

Teamplay: Besser Spielen statt Flirten.

Bereits kurz nach dem Erscheinen der ersten Shareware-Software für Sprachübertragung im Internet haben Onlinespieler die immensen Vorteile der Technologie für sich entdeckt. Spätestens seit Microsoft Ende letzten Jahres sein Gamevoice-System auf den Markt brachte, kommt kein ernsthafter Clan mehr an diesem Kommunikationshilfsmittel vorbei. Im Jahr 2001 wird so das Zusammenspiel weiter verbessert, Spielstrategien abgesprochen oder brenzlige Situationen leichter gemeistert.

Informationen: www.gamevoice.com, www.rogerwilco.com, www.battlecom.com

SEVERANCE: BLADE OF


Selbst die Fackel kann zu einer tödlichen Waffe werden.

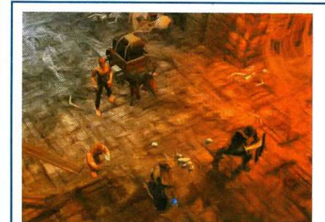
UM WAS ES GEHT ...

Als einer von vier Helden (Amazone, Zwerg, Krieger und Ritter) begeben Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Schwert, da das Böse, das sich auf der Welt ausbreitet, nur mit dieser Wunderwaffe besiegt werden kann. Um sich die Klinge anzueignen, müssen zunächst Artefakte – die Runen der Macht und vier magische Edelsteine – gefunden werden. Zusammen bilden diese eine Art Karte, die den genauen Standpunkt des Schwertes angibt. Die Suche ist jedoch keine einfache Angelegenheit, da eine Vielzahl von Rätseln, Hindernissen und Auseinandersetzungen warten.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Severance: Blade of Darkness entführt Sie als Spieler in

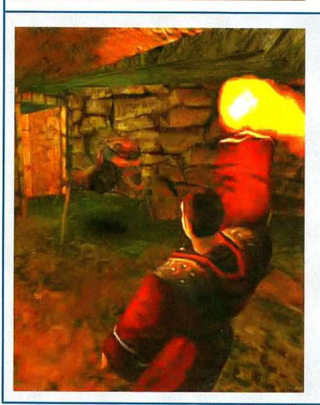
GEHEIMTIPPS ROLLENSPIELE



DUNGEON SIEGE

Als rachedurstiger Bauer durchstreifen Sie die Umgebung mit einer bis zu zehn Mann starken Gruppe. Der Clou: Sie befehligen Ihre Kumpanen wie in einem Echtzeitstrategiespiel, teilen die Truppe auf und schicken sie auf getrennten Wegen ins Rollenspielabenteuer.

Veröffentlichung: 1. Quartal 2001
Information: www.dungeonsiege.net



GOTHIC

Als Inhaftierter eines Freiluft-Gefängnisses starten Sie Ihr Abenteuer. Die Begabungen Ihres Charakters, wie beispielsweise Magie und Kriegskunst, bestimmen Sie nicht wie üblich bei Spielbeginn, sondern Ihre Spielfigur erlernt diese erst im weiteren Verlauf. Verbesserte Fähigkeiten verstecken sich nicht in langweiligen Statistiken, sondern sind an Aussehen und Bewegung des Charakters ablesbar. Der Krieger schlägt zunächst wie ein plumper Tölpel zu, auf höherer Stufe elegant wie ein Ritter. Sogar die Monster führen ein Eigenleben und reagieren auf bestimmte Einflüsse wie Helligkeit und Lärm.

Veröffentlichung: März 2001
Information: www.piranha-bytes.com

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Der dritte Teil der Serie handelt von der Stadt Morrowind und wurde grafisch komplett überarbeitet. Im Gegensatz zu *Ultima 9* oder der *Might & Magic*-Reihe ist *Elder Scrolls 3* das erste 3D-Rollenspiel mit nichtlinearem Spielverlauf.

Veröffentlichung: Februar 2001
Information: www.elderscrolls.com



DARKNESS

eine Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel, in einer komplett in 3D umgesetzten Welt. Die Grafik samt der Licht- und Schatteneffekte sind gestochen scharf und wirken enorm echt. So bewegt sich zum Beispiel der abgezeichnete Schatten Ihrer Figur dem Flackern einer Feuerstelle entsprechend. Ebenso ist jeder Charakter in mehreren Stufen animiert und läuft, je nach Gewicht der zu tragenden Last, etwas schwerfälliger oder leichtfüßiger. Grundsätzlich lassen sich alle Gegenstände, die sich im Szenario befinden, als Waffe nutzen, selbst der Schädel eines Toten. Kampftechniken, beispielsweise den Schwerthieb aus einer Drehung heraus, erlernt Ihr Charakter, indem Sie unterschiedliche Pfeiltasten-Kombinationen ausprobieren. Die Waffenkunst lässt sich im Verlauf des Spieles immer weiter entwickeln. Dem Abwechslungsreichtum sind also keine Grenzen gesetzt.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Da sich das Projekt im Endstadium befindet, verfeinern die Entwickler derzeit nur noch die Animationen und das Erscheinungsbild der Hauptfiguren. Durch diesen letzten Schliff sollen die Charaktere noch lebensechter wirken. **tabu**

CHECKLISTE

Designer:	Rebel Act Studios
Fertig zu:	85%
Veröffentlichung:	23. Februar 2001
Mindestens:	PIII 350, 64 MB, Win9x
Homepage:	www.rebelact.net

NEVERWINTER NIGHTS

Den Zauber des Pen-and-Paper-Rollenspieles können Sie demnächst auch auf dem Computer erleben: *Neverwinter Nights* nutzt wie *Baldur's Gate 2* das dritte Regelwerk von *Dungeon & Dragon* und wurde als erstes Spiel dieser Reihe komplett in 3D umgesetzt. Sie nehmen aktiv oder inaktiv am Spiel teil – als Charakter oder als Spielmeister. Sieben Rassen und elf Klassen stehen zur Wahl. In der Rolle des Spielleiters bestimmen Sie die Zahl der Monster und Fallen, mit denen die anderen Online-Raufbolde dann zu kämpfen haben. Nähere Informationen zu der Hintergrundgeschichte hält der Entwickler bis zum Erscheinungstermin geheim.

Veröffentlichung: 2. Quartal 2001
Information: www.bioware.com

WO SIND EIGENTLICH ...?

BENEATH



1999 noch als Adventure-Hoffnung gehandelt, verschwand das männliche Lara-Croft-Pendant Jack Wells sang- und klanglos in der Versenkung. Dabei hatten doch die Abenteuer-Profis der Presto Studios (*Journeyman*-Serie) mit einer H.G.-Wells-Romanvorlage besten Stoff zur Verfügung. Nach dem Erwerb einer *Star Trek*-Lizenz aber stoppte Auftraggeber Activision die Entwicklung zugunsten des *Enterprise*-Adventures *Hidden Evil*.

Information: www.prestostudios.com

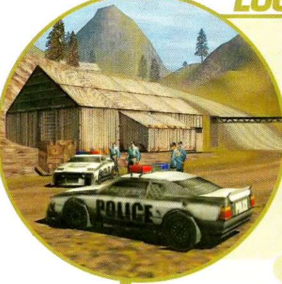
GALLEON



Sie hatten sich viel vorgenommen, die beiden *Tomb Raider*-Schöpfer Toby Guard und Paul Douglas, als sie Core Design 1998 verließen. Mit *Galleon* wollten sie ihre Vision eines Action-Adventures verwirklichen. Super-Grafik und flüssige Animationen in einem plastischen Disney-Stil verliehen dem Piraten-Mantel-&-Degen-Mix Hitpotenzial. Ehemals in den Interplay-Terminlisten vorhanden, gilt *Galleon* derzeit als verschollen.

Information: www.confounding-factor.com

LOOSE CANNON



Einmal Kopfgeldjäger sein! Einmal in einer riesigen Spielumgebung schalten und walten, wie man will! Das viel versprechende Action-Adventure *Loose Cannon* wird diesen Traum kaum mehr erfüllen. Chefentwickler Tony Zurovec hat Digital Anvil nach der Übernahme durch Microsoft verlassen, die Homepage ist entfernt worden, alle Zeichen stehen auf „eingestampft". Nach einem neuen Vertriebspartner wird noch gesucht.

Information: www.digitalanvil.com

REAL NEVERENDING STORY



Es begann 1998 unter dem Namen Siggi Kögl Productions: Der Münchener Spielevisionär überraschte auf der ECTS in London mit einem 3D-Adventure aus der Ich-Perspektive. *Real Neverending Story* setzt Michael Endes Fantasia-Universum in einem PC-Spiel fort. Die eigenentwickelte Grafik-Technologie machte noch Anfang vergangenen Jahres Lust auf mehr. Seitdem aber ist es sehr, sehr still geworden in München.

Information: www.discreetmonsters.com

DUKE NUKE



UM WAS ES GEHT ...

Rund fünf Jahre nach seinem ersten Auftritt in einer 3D-Welt soll der prolligste und zynischste Action-Held aller Zeiten erneut die Knarren zücken. Viele neue megacoole Sprüche, heftigste Actioneinlagen und allerlei schlüpfrige Details sind wieder einmal mehr vorwiegend auf das erwachsene Publikum zugeschnitten. Herumschlagen muss sich Duke mit einem alten Feindbild, nämlich Doktor Proton, der eine Horde von Mutanten auf Las Vegas hetzt. Vorzeige-Macho Nukem trifft zudem auf ein formschönes, weibliches Gegenstück – ihr Name ist Bombshell (Sexbombe), was will Mann mehr? Aber ist sie eigentlich eine Feindesbraut oder eine potenzielle Lebensabschnittsgefährtin? Dazu sagen die Entwickler erst Mal gar nix. Wie so oft, die Informationsmaurer.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Das Spiel verknüpft tiefschwarzen, freakigen Humor mit realistischen Szenarien (Casino, Strip-Schuppen, etc.) und entsprechenden Grafiken sowie packender Hintergrundgeschichte. Letztere soll von der Präsentation fast als Action-Kinofilm durchgehen können, heißt es. Dafür Sorge tragen ein Hollywood-Drehbuchautor, das unterstützte 16:9-Format (Wide Screen) und der Dolby Digital Surround Sound. George Broussard, Chef von 3D Realms,

Tentakel-Mutanten warten auf ihre Erlösung durch Duke Nukem.

M FOREVER

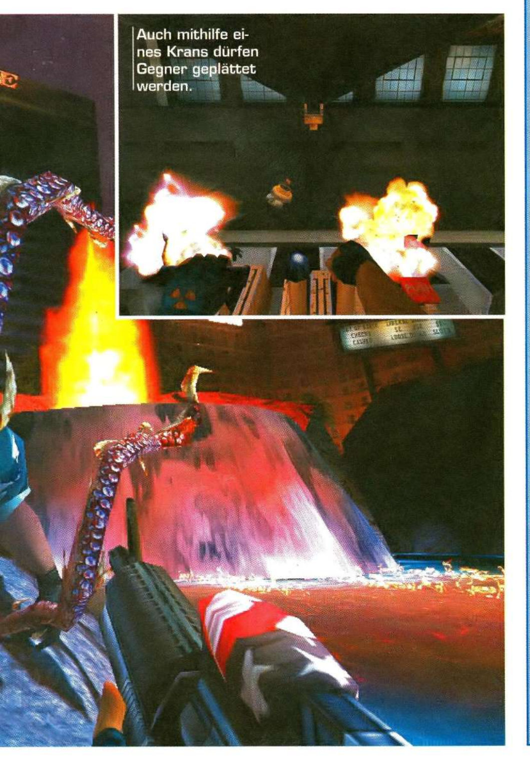
macht zudem kein Hehl daraus, dass ihn der Klassiker *Half-Life* inspiriert hat. Folgerichtig wird die Story von zahlreichen Zwischensequenzen vorangetrieben, wobei bekanntlich die *Unreal*-Grafikengine zum Einsatz kommt. Gespräche mit diversen Charakteren und Interaktivität sind Trumpf. Wer möchte, säbelt mit der Kettensäge Bäume um, tritt Türen ein und erfreut sich an Einschusslöchern, durch die man gucken kann. Außerdem darf sich Duke diverse Fahrzeuge schnappen und damit herumdüsen. Wahrscheinlich heilt er sich auch wieder, indem er einen tiefen Schluck aus der Kloschüssel nimmt. Der rüde Rabauke greift nicht nur auf Raketenwerfer & Co. zurück, sondern auch auf irres Werkzeug in Form von Schrumpfstrahlern. Und okay, wir als Berufs-Chauvis geben es zu: Der Babe-Faktor macht den Titel ebenfalls nicht uninteressanter.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Das wüssten alle gern. Leider sind die *Duke*-Macher amtierender Weltmeister in der Disziplin „Geheimniskrämerei". Nicht einmal neue Screenshots gibt es zu sehen – seit mittlerweile einem Jahr. **hfr**

CHECKLISTE

Designer:	3D Realms
Fertig zu:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	August 2001
Mindestens:	PII 450, 64 MB, 3D-Karte
Homepage:	www.3drealms.com



Auch mithilfe eines Krans dürfen Gegner geplättet werden.

ACTIONSPIELE

GEHEIMTIPPS



C&C RENEGADE

Die Strategieserie wird nun auch für Actionfans interessant. Als GDI-Soldat müssen Sie sich in feinster Ego-Shooter-Manier durch die NOD-Welt metzeln, um den entführten Doktor Moebius zu befreien.

Veröffentlichung: 2. Quartal 2001
Homepage: www.westwood.de



SERIOUS SAM

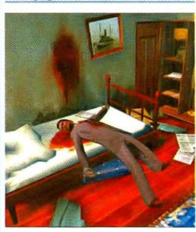
Mit einem eigentümlichen Sinn für Skurriles und einer großen Portion Humor sorgt das kroatische Entwicklerteam mit diesem reinrassigen Ego-Shooter für Aufsehen. Besonders die hauseigene 3D-Engine macht einen guten Eindruck.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.croteam.com

MAFIA

In der Unterwelt der 30er-Jahre starten Sie Ihre Karriere als Klein-Ganove und dienen sich mit diversen Aufträgen bis zum Mafioso hoch – *Hitman* lässt grüßen. Ein echter Hingucker ist die starke 3D-Grafik.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.take2.de

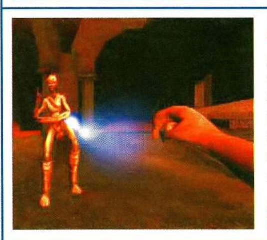




AQUANOX

Fans des in Deutschland 100.000 Mal verkauften Vorgängers *Schleichfahrt* dürfen erneut in die Rolle von Emerald Flint schlüpfen und es in einer riesigen Unterwasserwelt mit den „Alten", einer uralten Rasse riesiger Unterwasserwesen und anderen Schiffen aufnehmen. Besonders viel Wert wurde diesmal auch auf die Story gelegt. Keine Frage, das optisch eindrucksvolle und spielerisch anspruchsvolle Unterwasserspektakel hat akutes Hitpotenzial.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.massive.de



UNDYING

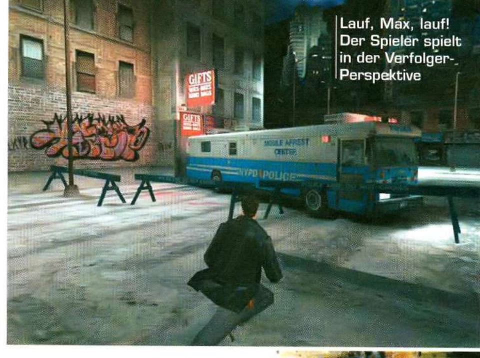
Auf der leistungsstarken *UT*-Engine basiert dieses actiongeladene Grusel-Adventure. Um einen Freund vor dessen von den Toten auferstandenen Familie zu schützen, stehen Ihnen diverse Waffen und Zaubersprüche zur Seite.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.electronic-arts.com

MAX PAYNE

UM WAS ES GEHT...

Sie sind Max Payne, ein Undercover-Cop, dem man einen Mord in die Schuhe schieben will, den er nicht begangen hat. Noch Fragen?



Lauf, Max, lauf! Der Spieler spielt in der Verfolger-Perspektive

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

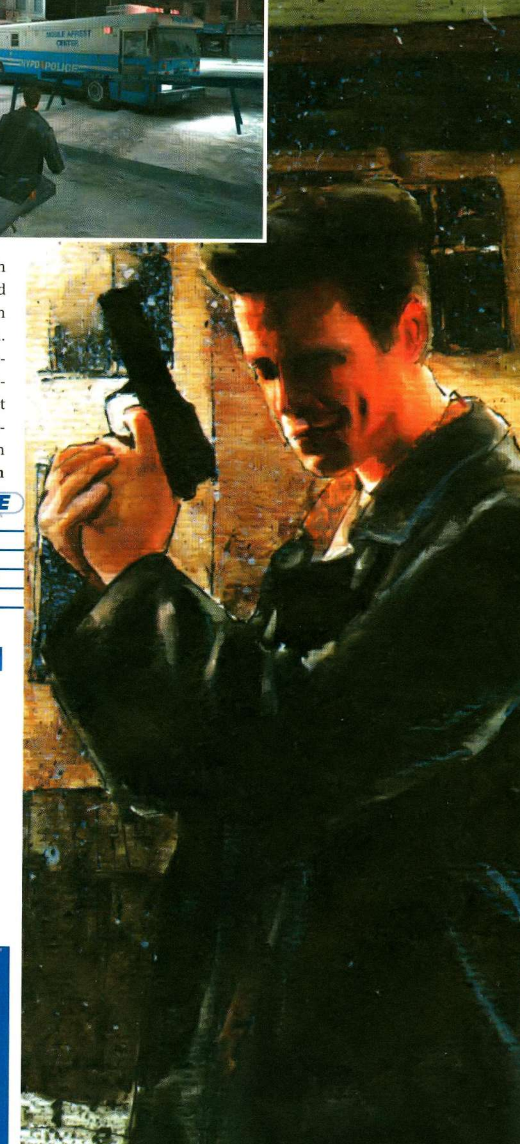
Hier sind Schmerzen Programm. Mit einem eiskalten Gesichtsausdruck und aus allen Rohren feuernd, macht kaum jemand eine so coole Flugrolle zur Seite: Haltungsnote 1. Die Max-FX-Grafikengine scheint einiges auf dem Kasten zu haben und haucht den düsteren Gassen Leben ein. Wenn finnische Entwickler dafür sogar extra nach New York, den Ort des Geschehens, fliegen, können sie es mit diesem Spiel ja nur ernst meinen, oder?

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Tja, wenn wir das wüssten. Der Mehrspielermodus kann es nicht sein, denn der wurde zwischenzeitlich gekippt. Entwickelt wird *Max Payne* bereits seit mehreren Jahren, jetzt sollte der Feinschliff eigentlich bald ein Ende finden und handfeste Ergebnisse in den CD-ROM-Laufwerken landen. Kleiner Trost bis dahin: Remedy beabsichtigt mehrere Editoren zu veröffentlichen: Mit Level-Nachschub darf also gerechnet werden. Das geht dann vielleicht auch schneller... **jh**

CHECKLISTE

Designer:	Remedy
Fertig zu:	Ca. 75%
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Mindestens:	PII 500, 64 MB RAM
Homepage:	www.maxpayne.com


Max Payne: Niemand zieht schneller, keiner ist härter.

STATISTIK

Test-Wertungen 2000

Absolutes Negativ-Highlight im letzten Jahr war der Moorhuhn-Trittbrettfahrer *Killerhuhn 3D*, der in allen Wertungsdisziplinen neue Tiefpunkte setzte. Die höchsten Einzelwertungen sahnten Action-, Strategie- und Rollenspiele ab.

Grafik-Wertung
Niedrigste: 5% (*Killerhuhn 3D*)
Durchschnittliche: 64,95%
Höchste: 95% (*FAKK 2*)

Sound-Wertung
Niedrigste: 3% (*Killerhuhn 3D*)
Durchschnittliche: 64,50%
Höchste: 91% (*NOLF* und *Rune*)

Einzelspieler-Wertung
Niedrigste: 2% (*Killerhuhn 3D*)
Durchschnittliche: 64,19%
Höchste: 91% (*Moon Project, Ultima 9 und Baldur's Gate 2*)

Mehrspieler-Wertung
Niedrigste: 3% (*Peep!*)
Durchschnittliche: 68,59%
Höchste: 91% (*Moon Project, NHL 2001* und *Starlancer*)

Future of Entertainment

PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und Patches sowie zusätzlich PC Action TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.





P3 AD 05

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

DIE ANDERE SEITE

MICROSOFT XBOX

Die Gerüchteküche kocht: Kommt die Xbox erst 2002? Täglich tauchen Meldungen zur vermeintlichen Wunderkonsole auf. Dass das Gerät technisch gut dastehen wird, bezweifeln wir kaum. Die Spiele-Entwickler sind ebenfalls eingeschworen: Sogar Electronic Arts ist inzwischen mit im Boot. Ist da Erfolg vorprogrammiert? Am 6.1. wurde die Xbox auf der erstmals der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Leider war MS nicht in der Lage, uns bis zur Drucklegung Produktfotos zur Verfügung zu stellen, dies ist noch eine Designstudie.

Hersteller:	Microsoft
Erscheinungstermin:	Ende 2001
Geschätzter Preis:	Ca. DM 700,-



GAMECUBE

Wie nennt man am besten einen kleinen lila Kasten, der Videospiele auf den Fernseher bringt? Nintendo entschied sich für Gamecube. Augenscheinlich wird wie beim Vorgänger, dem Nintendo 64, eine junge Zielgruppe anvisiert. Ausgeliefert werden die Spiele auf Mini-DVDs, die mit acht Zentimetern Durchmesser kleiner als die üblichen Silberscheiben sind. Deswegen passen „nur" 1,5 Gigabyte auf eine Disk. Im Juli erscheint der Spielklotz in Japan. Kracher Marke *Zelda* erscheinen bestimmt.

Hersteller:	Nintendo
Erscheinungstermin:	Ende 2001
Geschätzter Preis:	Ca. DM 500,-

GAME BOY ADVANCED

Der elf Jahre alte Game Boy bekommt einen richtigen Nachfolger: Die Keksdose wurde von Nintendo generalüberholt. Für Durchsetzungskraft in der Hosentasche sorgen ein 32-Bit-RISC-Prozessor, ein vergrößertes Farbdisplay mit 240 x 160 Bildpunkten und zusätzliche Schultertasten. Den Batterieverbrauch konnte Nintendo erfreulicherweise noch weiter nach unten schrauben. Ende März erscheint das Hand-Held in Japan, dann zeigt sich, ob der Triumph des Game Boys fortgesetzt werden kann.

Hersteller:	Nintendo
Erscheinungstermin:	Juli 2001
Geschätzter Preis:	Ca. DM 200,-

UM WAS ES GEHT ...

Der Spieler findet sich als US-Geheimagent B.J. Blazkowicz im Zweiten Weltkrieg wieder. Es müssen die Pläne von Reichskommissar Heinrich Himmler durchkreuzt werden. Das SS-Oberhaupt glaubt, die Reinkarnation eines ägyptischen Gottes zu sein und durch Experimente das Tor zwischen Leben und Tod aufstoßen zu können: Nazi-Zombies voraus!

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Für opulente Optik sicherte sich Entwickler Gray Matter Interactive die Grafik-Engine von *Quake 3 Arena*. Details machen Appetit: Trefferzonen, eine vielschichtige künstliche Intelligenz der Gegner, ins Spiel eingebundene Gegenstände, eine Ausdauerleiste für den Spieler, damit er nicht herumdüst wie ein Formel-1-Wagen. Das Ganze wird gekrönt von einer enormen Auswahl an Waffen und der bedrückenden Atmosphäre, die auf dem Spieler lastet.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Momentan ist Gray Matter doch noch einmal ins Grübeln gekommen: Sollte es vielleicht doch noch eine deutsche Version geben? Die Chancen dafür stehen besser als zunächst verkündet. **jh**

CHECKLISTE

Designer:	Gray Matter Interactive
Fertig zu:	Ca. 60%
Veröffentlichung:	Ca. 4. Quartal 2001
Mindestens:	PIII 450, 128 MB RAM
Homepage:	www.activision.com



Infernalisch: Der Flammenwerfer kitzelt an den Grenzen des Machbaren.

Ausstattung: Apart in, Nbg.

TEAM FOR



UM WAS ES GEHT ...

Bis zu vier Parteien treten auf 20 Karten mit jeweils vier Kampagnen gegeneinander an. Sie müssen bestimmte Missionen erfüllen, bei denen Sie auch Einsatzfahrzeuge wie Panzer und Helikopter nutzen.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Im Gegensatz zu anderen Mehrspieler-Egoshootern steht nicht die erzielte Zahl an Abschüssen einer einzelnen Person im Vordergrund, sondern vielmehr das Erreichen des Einsatzzieles mit dem gesamten Team. Dieses kann jedoch nur gelingen, wenn die Mannschaft völlig aufeinander abgestimmt agiert, da jeder der zwölf auswählbaren Soldaten besondere Fertigkeiten besitzt. Beispielsweise ist es Sprengmeistern möglich, komplette Basen in die Luft zu jagen, solange andere aus der Gruppe diesen während seiner Arbeit beschützen. Die verwendeten Waffen sind präzise der Realität nachempfunden. Ein weiterer Pluspunkt ist das serienmäßig mitgelieferte Tintalk 2000, bei dem die Spieler per Mikrofon miteinander kommunizieren.

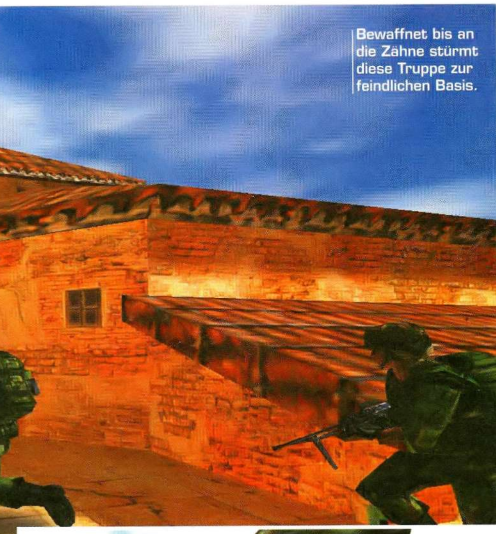
WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Eine neu kreierte 3D-Engine durchkreuzte das Vorhaben, das eigenständige Produkt *Team Fortess 2* bereits vor wenigen Monaten auf den Markt zu bringen. Derzeit überarbeiten die Entwickler folglich die Grafik-Routinen komplett. **tabu**

CHECKLISTE

Designer:	Valve
Fertig zu:	50%
Veröffentlichung:	Dezember 2001
Mindestens:	P III 450, 64 MB RAM
Homepage:	www.sierrastudios.com

TRESS 2


Bewaffnet bis an die Zähne stürmt diese Truppe zur feindlichen Basis.


Schau mir in die Augen: Details gut erkennbar dank neuer Grafik-Engine.

GEHEIMTIPPS ONLINESPIELE

DOOM 3

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Im Juni 2000 gab id Software bekannt, man arbeite bereits am dritten Teil der Ego-Shooter-Serie. Im Dezember ließ Angel Munoz, der Chef der CPL-Turniere, in einem Interview durchblicken, er rechne fest damit, *Doom 3* bereits Ende 2001 als Turnier-Spiel einsetzen zu können.

Veröffentlichung: 2001/2002
Informationen: www.idsoftware.com

TRIBES 2

Schon lange erwartet und mehrfach verschoben, soll Sierras Teamspiel Tribes 2 jetzt definitiv bis zum März in den Regalen stehen. Eine ganze Reihe Clans und Online-Ligen stehen schon in den Startlöchern, um wieder Stammesfehden auszutragen. In verschiedenen Spielmodi (CTF, Rabbit, Siege) geht es mit neuen Waffen, Fahrzeugen und Ausrüstungsgegenständen darum, das gegnerische Team zu besiegen. Neben verbesserter Optik wird vor allem der integrierte Voice-Chat (Sprachübertragung) für ein neues Spielgefühl sorgen.

Veröffentlichung: 1. Quartal 2001
Informationen: www.sierra-tribes2.de



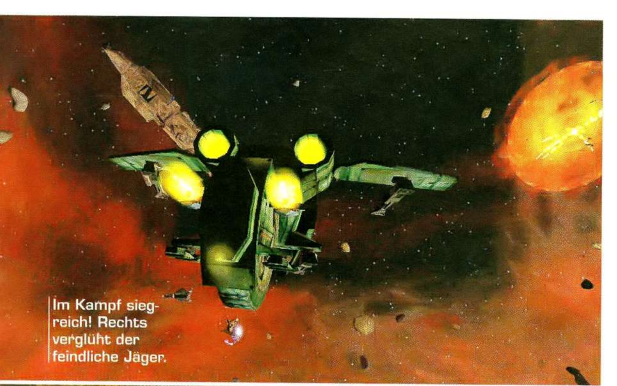


UOW: ORIGIN

Lange Zeit unter dem Namen *Ultima Online 2* geführt, hat das nächste Online-Rollenspiel von Origin inhaltlich und technisch kaum mehr etwas mit seinem vermeintlichen Vorgänger gemein. Das Szenario ist 200 Jahre nach den bekannten Ereignissen angesiedelt. Britannia hat sich inzwischen in eine frühindustrielle Welt à la Jules Verne verwandelt, Magie und Kampf jedoch wurden weiter überliefert. Zu den Stärken des neuen Projekts zählt das Charakter-Entwicklungs- und Kampf-System und die Grafikdarstellung.

Veröffentlichung: 2001
Informationen: www.uo2.com

FREELANCER



Im Kampf siegreich! Rechts verglüht der feindliche Jäger.

Job erwünscht? In Bars treffen Sie allerlei Auftraggeber.

UM WAS ES GEHT ...

Die Menschheit hat das All erobert und ist in vier Herrschaftshäuser zersplittert. Jedes verfolgt eigene Ziele. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines unabhängigen Piloten (Freelancer) und darf frei bestimmen, wie er sein digitales Leben führt. Er handelt, macht als Kopfgeldjäger Knete, versucht sich als Pirat, schürft Erz, eskortiert Frachter, startet als Söldner bezahlte Angriffe oder absolviert Passagierflüge, um sein Schiff immer besser auszustatten. Die Spielwelt ändert sich dynamisch: Sie können also die politischen Verwicklungen des Universums mit Ihrer Handlungsweise beeinflussen.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Der Titel vereint opulente Grafik- und Soundeffekte mit dem erfolgreichen Konzept ehemaliger Klassiker (*Privateer; Elite*). Chef-Designer, *Wing Commander*-Papa und *Freelancer*-Erfinder Chris Roberts hat die Entwicklergruppe Digital Anvil mittlerweile zwar verlassen – die Spiele-Koryphäe ist aber noch als Berater aktiv und sein Geist bleibt. Eine Besonderheit ist die Steuerung. Sie lenken ihr Schiff per Maus, wobei diese als „Hand" fungiert. Damit ist jeder Knopf und jeder Hebel im Cockpit bedienbar, was zunächst ungewöhnlich klingt, aber für Realismus sorgt.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Derzeit bastelt Digital Anvil an den 300 (!) Missionen. 40 davon sollen die epische Story vorantreiben. **hfr**

CHECKLISTE

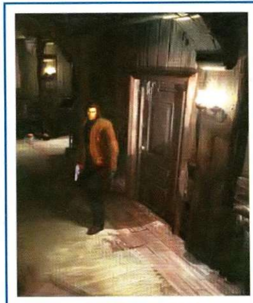
Designer:	Digital Anvil
Fertig zu:	65%
Veröffentlichung:	Dezember 2001
Mindestens:	PII 400, 3D-Karte, Win9x
Homepage:	www.microsoft.com/games



Station im Gegenlicht: Die Grafik wirkt enorm realistisch.

GEHEIMTIPPS

ADVENTURESPIELE



ALONE IN THE DARK 4

In der Neuauflage des französischen Horror-Thrillers dreht sich alles um den Kontrast zwischen Hell und Dunkel – in jeder schattigen Ecke kann ein Monster lauern. Die perfekte Grusel-Atmosphäre dürfte für Gansehaut sorgen.

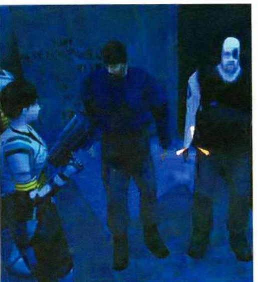
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Information:	www.aloneinthedark.com



MAJESTIC

Majestic ist ein Online-Adventure, das mit seinem UFO-Plot ein wenig an *Akte X* erinnert. Anhand Ihrer Vorgehensweise erstellt das Programm ein Charakterprofil, das den Spielverlauf wesentlich beeinflusst.

Veröffentlichung:	2001
Information:	www.ea.com



PROJECT EDEN

Project Eden wird von den *Tomb Raider*-Machern entwickelt und enthält ebenso viele Rätsel- wie Action-Elemente. Man steuert vier Protagonisten allein oder mit bis zu drei Mitspielern, in den 11 Missionen ist das Wechseln zwischen den Spielfiguren jederzeit möglich.

Veröffentlichung:	2001
Information:	www.eidos.de



Ausstattung: Apart in, Nbg.

COMMANDOS 2

Mit dem Nachfolger zu *Commandos* will Pyro den Erfolg des innovativen Strategiespiels sogar noch übertreffen. Ob das gelingt, ist fraglich, aber *Commandos 2* ist definitiv einer der heißesten Tipps dieses Jahr.

UM WAS ES GEHT ...

Als alliierte Spezialeinheit während des 2. Weltkriegs bewältigen Sie Missionen hinter den feindlichen Linien: In den besetzten Ländern Europas und auf so mancher Pazifikinsel schleichen Sie sich an Patrouillen vorbei, eliminieren heimlich Wachtposten, befreien Gefangene und führen Sabotageaktionen gegen die Nazis durch. Dabei kommt es wie schon beim Vorgänger auf eine präzise Planung und auf die sekundengenaue Ausführung an. Denn wenn der Feind Ihren kleinen Trupp entdeckt und Alarm schlägt, hat in den meisten Fällen Ihr letztes Stündchen geschlagen.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Durch das Missionsdesign bekommt der Spieler mit jeder kleinen gelösten Herausforderung ein Erfolgserlebnis, was bei zig verschiedenen Problemen pro Szenario ungeheuer motiviert. Dabei bleibt das Spiel immer spannend, weil einfache Aufgaben sehr schnell bewältigt sind, etliche der rein strategischen Rätsel aber gehöriges Kopfzerbrechen bereiten. Die Fähigkeiten der neuen Teammitglieder – sexy Natasha, Einbrecher Ratero und Pitbull Whiskey – versprechen eine Menge Abwechslung. Doch erst die brillante Grafik setzt dem Echtzeitstrategiespiel die Krone auf: Fast fotorealistisches 3D-Terrain, das aus vier Blickrichtungen Einsicht in jeden Winkel ermöglicht und sich dabei stufenlos zoomen lässt, stellt den Hintergrund dar. Die Charaktere und Fahrzeuge sind lebensecht animiert und wirken extrem natürlich.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN...

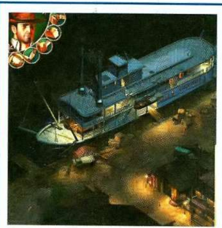
Commandos 2 ist fertig, aber Pyro Studios will nur ein perfektes Spiel veröffentlichen. Also wird noch getestet, getestet und getestet. **ag**

CHECKLISTE

Designer:	Pyro Studios
Fertig zu:	99%
Veröffentlichung:	März 2001
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM
Homepage:	www.pyrostudios.com


Sobald der Alarm ausgelöst ist, fährt die Wehrmacht schwere Geschütze auf, wodurch eine Mission schier unlösbar wird.

GEHEIMTIPPS STRATEGIESPIELE



DESPERADOS

Commandos im Wilden Westen: Als Beutejäger James Cooper versuchen Sie mit ein paar Kumpels und einer Hand voll Dollars in der Tasche, die Überfälle auf eine Eisenbahnlinie in den Griff zu bekommen. In 25 Levels gilt es, durch taktisch kluges Verhalten scheinbar ausweglose Situationen zu meistern und sich erfolgreich gegen die Eisenbahn-Räuber durchzusetzen.

Veröffentlichung:	30. März 2001
Information:	www.infogrames.de

EMPIRE EARTH

Empire Earth von den Stainless Studios lehnt sich als Echtzeitstrategiespiel an die *Age of Empires*-Reihe an, umspannt aber eine Periode von der Steinzeit bis zum Weltraumzeitalter. Eine reiche Auswahl von Einheiten und formbares Terrain eröffnen zahllose taktische Möglichkeiten.

Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Information:	www.stainlesssteelstudios.com

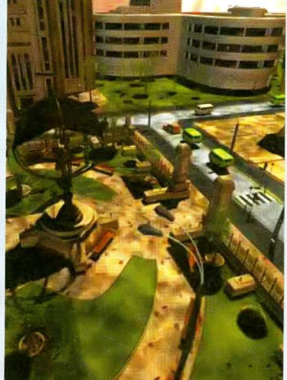




SIMSVILLE

Simsville verbindet den Städtebau-Aspekt von *SimCity* mit dem Management einer Nachbarschaft, wie man es aus *Die Sims* kennt. Es ist sogar möglich, in einer neu aufgebauten Stadt seine „alten" Sims einzuquartieren und dort weiterleben zu lassen.

Veröffentlichung:	2001
Information:	http://simsville.ea.com

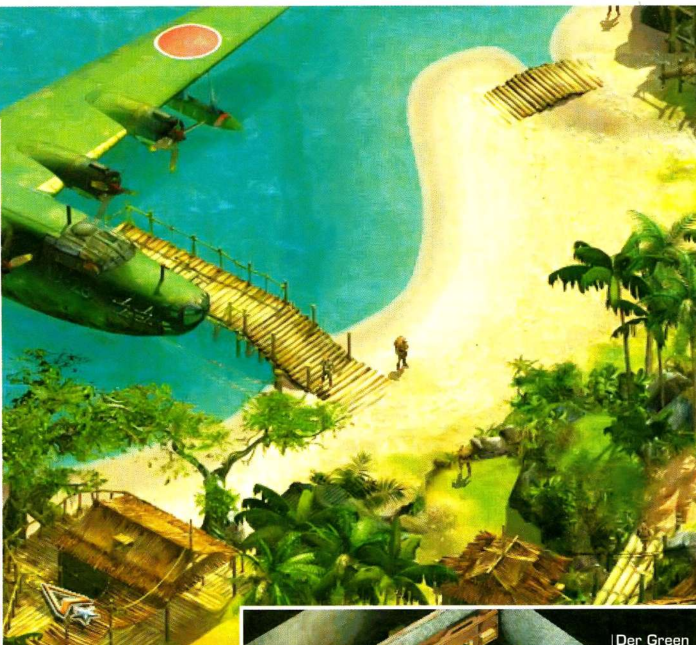


REPUBLIC

Aufgabe des Spielers ist es, genügend Gefolgsleute zu gewinnen, um sich gegen 16 andere Fraktionen durchzusetzen, den Präsidenten zu stürzen und selbst die Regierung einer Republik zu übernehmen. Die Elixir Studios des Ex-Bullfrog-Mitarbeiters Demis Hassabis entwickeln das Spiel.

Veröffentlichung:	4. Quartal 2001
Information:	www.elixir-studios.co.uk

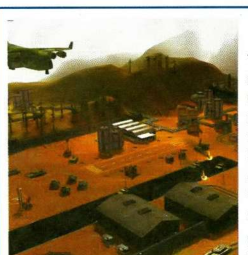






Kilometerlange Strände, türkises Wasser, idyllische Bambushütten: Ein wahres Urlaubsparadies, wenn nicht überall die Japaner patrouillierten..

Der Green Beret ist im ersten Stock in das Haus eingestiegen. Nur ein einzelner Soldat bewacht das Erdgeschoss.



WORLD WAR 3

TopWares nächstes Echtzeitstrategiespiel malt in der Gegenwart das Szenario eines Dritten Weltkriegs vor unglaublich realistischen 3D-Hintergründen. Gerade beim Ausbalancieren der Einheiten sollen die Entwickler Außerordentliches geleistet haben.

Veröffentlichung: Sommer 2001
Information: www.topware.de



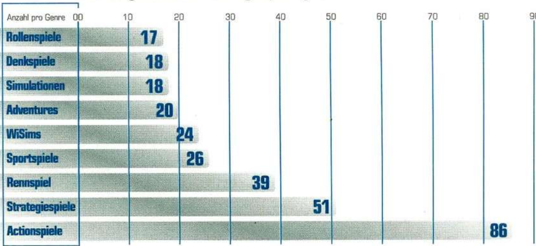
STAR TREK AWAY TEAM

Star Trek Away Team greift das Spielprinzip von *Commandos* auf und überträgt es ins Star-Trek-Universum. In 14 Missionen steuern Sie bis zu sechs Spezialisten der Föderation über detailliertes 2D-Terrain und haben viel Freiheit beim Lösen Ihrer Aufgaben.

Veröffentlichung: 1. Quartal 2001 **Information:** www.activision.de

STATISTIK
Die Genre-Hitparade 2000

Action-, Strategie- und Rennspiele sind zahlenmäßig die Gewinner des letzten Jahres. Das muss aber nicht heißen, dass dies auch die beliebtesten Genres sind. Bei der Planung neuer Spielprojekte ist für die Hersteller nicht mehr nur alleine die Nachfrage entscheidend. Auch Budget- und Marketing-Aspekte spielen eine Rolle. Viele Actionspiele sind zum Beispiel weniger aufwendig zu programmieren als beispielsweise ein episches Rollenspiel. Und wenn sich Strategiespiele gerade wie warme Semmeln verkaufen, dann wird auf diesen Zug schnell mit aufgesprungen.



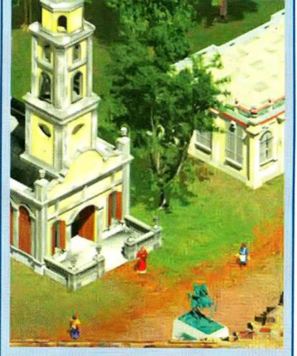
GEHEIMTIPPS

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

ANSTOSS 4

Mit weniger Bugs als bei *Anstoss 3*, einer noch besseren 3D-Engine und zahlreichen neuen Features möchte Ascaron seinen Spitzenplatz festigen – die Chancen dazu stehen bestens.

Veröffentlichung: Dezember 2001
Homepage: www.ascaron.de



TROPICO

Als Manager eines Tropenstaates kümmern Sie sich um dessen wirtschaftliche und politische Entwicklung. Neben Plantagenbau und Tourismus machen Ihnen Revolutionen, Milizen und sonstige Katastrophen das Leben schwer. Der reizvolle Mix aus *Railroad Tycoon 2*, Sim City und etwas Karibik-Flair macht in jedem Fall einen äußerst viel versprechenden Eindruck.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.take2.de

BUNDESLIGA MANAGER X

Mit einem neuen Entwicklerteam und frischen Ideen plant Software 2000 im März den Angriff auf Platzhirsch *Anstoss 3*. Neben einer leistungsstarken 3D-Engine erwartet die Spieler ein umfangreicher Trainer-Part.

Veröffentlichung: März 2001
Homepage: www.software2000.de

DER PLANER 3

Die Fuhrpark-Simulation, die bisher über zwei Millionen Exemplare verkaufte, geht in Runde drei. Eine erfolgreiche Unternehmensführung steht im Mittelpunkt des Spiels, aber auch das Privatleben wird extrem ausgebaut.

Veröffentlichung: Ende 2001
Homepage: www.derplaner3.de



ANNO 1503



Mit sehr viel Liebe zum Detail gingen die Grafiker zu Werke. Erstmals werden auch orientalisch angehauchte Städte geboten.

UM WAS ES GEHT ...

Der Nachfolger des Megasellers *Anno 1602* (über eine Million verkaufte Exemplare) schickt Sie 99 Jahre zurück ins 16. Jahrhundert, dem geschichtlich höchst interessanten Zeitalter der Kolonialisierung. Am grundlegenden Spielprinzip, der bewährten Mischung aus Handel, Forschung, Diplomatie, Kampf und Aufbau ändert sich zum Glück nichts.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Anno 1503 wurde komplett neu programmiert und ist somit technisch auf dem neuesten Stand. Die Spielwelt ist zehnmal (!) so groß wie bei *Anno 1602*, die liebevolle und detaillierte Grafik mitsamt ihrem 3D-Terrain ein echter Augenschmaus und die Computerspieler um ein Vielfaches besser als beim Vorgänger. Obendrein offeriert ein neues Kampfsystem viel mehr strategische Möglichkeiten.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Die Entwickler beschäftigen sich bereits mit dem Feintuning und dem Ausmerzen auftretender Bugs, die von den internen Beta-Testern gemeldet werden. Ansonsten wird permanent an der Optimierung der KI der zehn Computervölker gearbeitet. CS

CHECKLISTE

Designer:	Sunflowers
Fertig zu:	90%
Veröffentlichung:	15. März 2001
Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM
Homepage:	www.anno1503.de


FOX Interactive
proudly presents
Agent Cate Archer
und...
THE OPERATIVE
No One Lives Forever
... die Waffen einer Frau!
FOX INTERACTIVE
PC CD
MONOLITH

DIE SIEDLER 4

UM WAS ES GEHT ...

Die Mutter aller Aufbausimulationen mit dem am häufigst zitierten und unendlich geliebten „Wuselfaktor" geht bereits in die vierte Runde und setzt das oft kopierte aber nie erreichte Spielprinzip fort: Sie müssen mit Wohnhäusern, Werkstätten und Landwirtschaft eine Siedlung mit Bauwirtschaft, Nahrungsmittel- und Waffenproduktion aufbauen und stetig erweitern.

WARUM ES SO GENIAL WIRD ...

Die millionenfach verkaufte *Siedler*-Reihe ist einfach Kult. Nachdem sich die Veröffentlichung des vierten Teils immer wieder verschoben hat, ist die Erwartungshaltung enorm. Und das zurecht: Die frei dreh- und zoombare Grafik ist detaillierter denn je und macht einen exzellenten Eindruck. Mit dem Dunk-len Volk bevölkert eine vierte Rasse die *Siedler*-Welt und bringt eine komplette Kampagne und etliche neue Features mit sich. Außerdem wird der militärische Aspekt im Gegensatz zu *Die Siedler 3* etwas heruntergefahren, so dass nun die Aufbausimulation wieder in den Vordergrund rückt.

WORAN DIE ENTWICKLER GERADE SCHRAUBEN ...

Es läuft bereits der interne Beta-Test und die Programmierer konzentrieren sich momentan voll und ganz auf das Bugfixing.

cs

CHECKLISTE

Designer:	Blue Byte
Fertig zu:	95%
Veröffentlichung:	Februar 2001
Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM
Homepage:	www.siedler4.de



Herrlich anzusehen: Die hübschen Zwischensequenzen.



Mit Auflösungen von bis 1.280 x 1.024 Bildpunkten dürfte die optional 3D-beschleunigte Grafik neue Maßstäbe setzen.

VERLIERER 2000

PC NUR NOCH 2. KLASSE?

Microsofts Einstieg in das Geschäft mit den TV-Spielekonsolen hat einen unangenehmen Stein ins Rollen gebracht. Bald schon könnte es Wirklichkeit werden, dass High-Tech-verwöhnte PC-Zocker die neuesten Spiele nur noch aus der zweiten Reihe genießen dürfen. Vom Erfolg der Xbox und der PlayStation 2 wird es abhängen, ob die großen Hersteller ihre Design-Teams auf die Konsolenformate ansetzen.



DAS AUS FÜR FLUGSIMS?

Ganze drei Flugsimulationen stehen im Erscheinungskalender 2001. Eine davon sucht noch einen Publisher (*Typhoon*), die andere wurde scheinbar wieder eingestampft (*Comanche 4*) und die dritte ist ein zivile Simulation (*Fly! 2001*) mit drögem Schulungscharakter. Der Niedergang eines ganzen Genres scheint besiegelt, Neuentwicklungen sind nicht in Sicht. Aber die „Flugis" sind doch Urgesteine, die das Gesicht der PC-Spiele über Jahre hinweg mitgeprägt haben!



SPORTSPIELE

GEHEIMTIPPS

ANSTOSS ACTION

Mit einer stark erweiterten *Anstoss-3*-Engine wagt Ascaron den Angriff auf Genreprimus EA Sports. Die Grafik macht bereits im Beta-Stadium einen exzellenten Eindruck und wenn die Spielbarkeit ähnlich gut wird, erwartet uns eine ernsthafte und interessante Alternative zu *FIFA 2001*.

Veröffentlichung: März 2001
Information: www.ascaron.de

EA SPORTS

Auch in diesem Jahr erwarten uns wieder die obligatorischen und qualitativ stets hochwertigen Jahres-Updates der Megaseller FIFA 2002, NHL 2002 und *NBA Live 2002*. Speziell bei der *FIFA*-Serie verspricht EA Sports einige wirkliche Neuerungen, so dass wir gespannt sein dürfen. Ferner erscheint im Sommer zum Start der nächsten Saison *Bundesliga Stars 2002*.

Veröffentlichung: Ende 2001
Information: www.easports.com







RENNSPIELE

GEHEIMTIPPS



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Der Nachfolger von *Racing Simulation 2* hat beste Chancen, Geoff Crammonds *Grand Prix 3* gefährlich auf die Pelle zu rücken. Mit einer unglaublich detaillierten Grafik, intelligenten Computergegnern und einer exzellenten Fahrphysik soll die Pole Position im Genre zurückerobert werden.

Veröffentlichung: März 2001 **Information:** www.ubisoft.de

NEED FOR SPEED MOTOR CITY



Need for Speed geht ins Netz: Verdienen Sie sich Preisgelder in illegalen Rennen und motzen Sie Ihr Fahrzeug tüchtig auf, um gegen Spieler aus der ganzen Welt bestehen zu können.

Veröffentlichung: 2. Quartal 2001 **Information:** ww.easports.com

WORLD SPORTS CARS

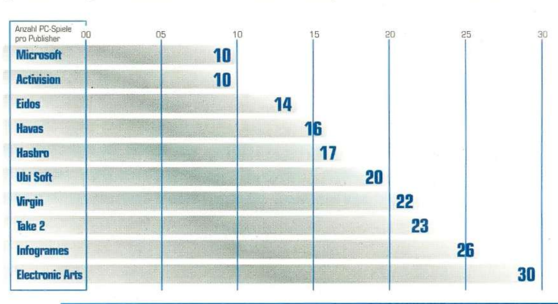
Mit den schnellsten Autos der Welt dürfen Sie auf den besten Rennstrecken des Globus antreten. Besonders sticht die hochauflösende Grafik hervor.

Veröffentlichung: April 2001
Information: www.empireinteractive.com

STATISTIK

Die mächtigsten Spiele-Hersteller

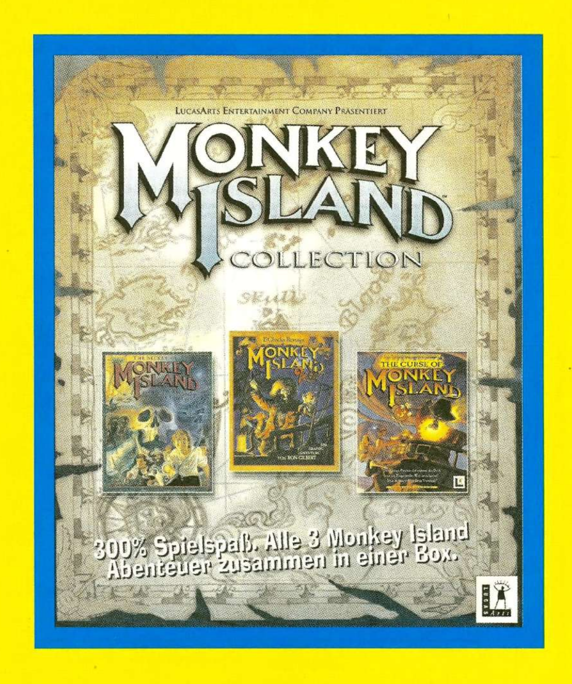
Die Übersicht der größten Publisher des Jahres 2000 spiegelt deutlich die Marktkonzentration wieder, die bereits seit einigen Jahre im Gange ist. Nach dem Motto „die Großen schlucken die Kleinen" kristallisieren sich die mächtigsten Spiele-Unternehmen heraus. Durch weitere Übernahmen und Aufkäufe wird sich dieses Bild auch im Jahr 2001 bestätigen. Immer weniger, immer größere Hersteller teilen den PC-Spiele-Markt unter sich auf.



Publisher	Anzahl PC-Spiele
Microsoft	10
Activision	10
Eidos	14
Havas	16
Hasbro	17
Ubi Soft	20
Virgin	22
Take 2	23
Infogrames	26
Electronic Arts	30


PC Games
CLASSICS

Du willst es doch auch...



300% SPIELSPASS FÜR DM 29,95*



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Genre / Titel	Hersteller
Actionspiel	
Freespace 2	Volition
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual
Starlancer	Digital Anvil
Action-Adventure	
Dark Projekt 2	Looking Glass
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware
Action-Rollenspiel	
Deus Ex	Ionstorm
Diablo 2	Blizzard
System Shock 2	Looking Glass
Adventure	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	LucasArts
Grim Fandango	LucasArts
Aufbaustrategie	
Anno 1602	Sunflowers
Die Siedler 3	Blue Byte
Die Völker	JoWood
Beat 'em Up	
Iron & Blood	Acclaim
Virtua Fighter 2	Sega
Virtua Fighter PC	Sega
Denkspiel	
Catan - Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 7000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive
Echtzeitstrategie	
Age of Kings	Microsoft
Homeworld	Havas Interactive
Moon Project	TopWare Interactive
Ego-Shooter	
No One Lives Forever	Monolith
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ravensoft
Wheel of Time	Legend
Flipper	
Pro Pinball - Big Race USA	Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire
Pro Pinball - Timeshock!	Empire
Flugsimulationen	
B17 Flying Fortress	Wayward Design
European Air War	MicroProse
USAF	Electronic Arts
Interaktiver Film	
Die Versuchung	THQ
Tex Murphy Overseer	Eidos Interactive
The X-Files Game	Electronic Arts
Jump & Run	
Gifty	Cryo
Rayman 2	Ubi Soft
Tonic Trouble	Ubi Soft
Mehrspieler-Shooter	
Counter-Strike	Havas Interactive
Indiziertes Spiel	Activision
Unreal Tournament	GT Interactive
Rennsimulation	
Grand Prix 3	MicroProse
Pro Rally 2001	Ubi Soft
Superbike World Championship	EA Sports
Rennspiel	
Motocross Madness	Microsoft
Need for Speed 4	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes
Rollenspiel	
Baldur's Gate 2	Bioware
Planescape: Torment	Black Isle/Virgin
Ultima 9	Electronic Arts
Rundenbasierende Strategie	
Alpha Centauri	Firaxis/EA
Call to Power 2	Activision
Jagged Alliance 2	Sir Tech/TopWare
Sonstige Simulationen	
Creatures 2	Mindscape
M1 Tank Platoon 2	MicroProse
Panzer Elite	Psygnosis
Sportmanager	
Anstoss 2 Gold	Ascaron
Anstoss 3	Ascaron
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line
Sportspiel	
FIFA 2001	EA Sports
NBA Live 2000	EA Sports
NHL 2001	EA Sports
Wirtschaftssimulation	
Die Sims	Maxis
Patrizier 2	Ascaron
Theme Park World	Electronic Arts

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

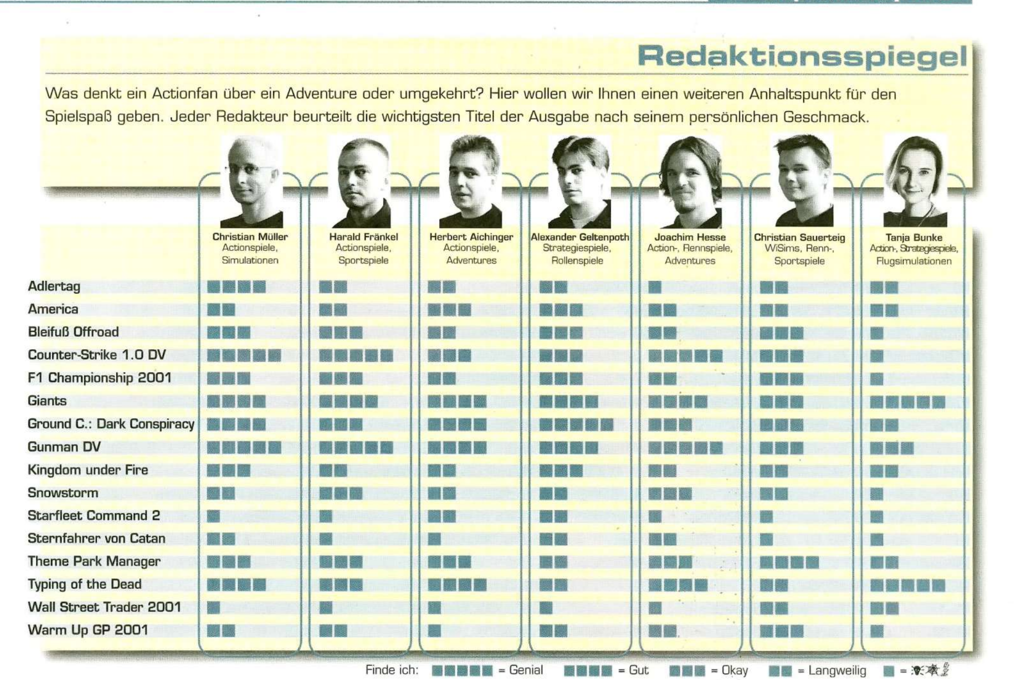
Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	**41-50%**	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	**31-40%**	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	**21-30%**	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	**11-20%**	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	**0-10%**	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen
Adlertag	■■■■	■■	■■	■■	■	■■	■■
America	■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■
Bleifuß Offroad	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■
Counter-Strike 1.0 DV	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■	■
F1 Championship 2001	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■
Giants	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
Ground C.: Dark Conspiracy	■■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■
Gunman DV	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■
Kingdom under Fire	■■■	■■	■■	■■■	■■	■■	■■
Snowstorm	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■	■
Starfleet Command 2	■	■	■■	■■	■	■	■
Sternfahrer von Catan	■■	■	■	■■	■■	■	■
Theme Park Manager	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■■	■■
Typing of the Dead	■■■■	■■■	■■■■	■■	■■■■	■■	■■■■■
Wall Street Trader 2001	■	■	■	■	■	■■	■■
Warm Up GP 2001	■■	■■	■	■■	■■	■■■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

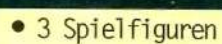
Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93 %**

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Fakten

- 3 Spielfiguren
- Über 50 Missionen
- Verfolger- oder Ich-Perspektive
- 12 Zaubersprüche
- 15 Waffen
- Strategieelemente
- Mehrspielermodus

Jurassic Park lässt grüßen: Als Mecc versuchen wir, Kabutos Babys den Garaus zu machen. Verwundbar ist nur der Bauch der Ungetüme.

Ungeheuerlicher Insel-Trip

Im Billig-Urlaub um freie Liegestühle, gegen mausgroße Kakerlaken und feurigen Sonnenbrand zu kämpfen soll schlimm sein? Lächerlich. Giants beschert Ihnen einen Insel-Trip, der die Bezeichnung „ungeheuerlich" auch tatsächlich verdient.



Mit dem Säbel zieht die Sea Reaper in den Nahkampf. Hier muss sie sogar gegen ihre eigene Mutter Sappho antreten.

Als die Macher von *Giants* ihre enorm hübschen tropischen Insel-Welten schufen, nutzten sie wohl einen TUI-Prospekt als Bauplan: Prächtig grüne Wiesen, perfekt gewachsene Palmen, idyllisch-schmucke Dörfer, viel zu saubere Sandstrände und Meeresausläufer und eine freundlich strahlende Sonne vermitteln derart viel romantische Glückseligkeit, man muss einfach misstrauisch werden. Zu Recht, denn hinter dem pastellfarbenen, surrealen Friede-Freude-Eierkuchen-Ambiente verbirgt sich Mord und Totschlag. Drei Parteien kämpfen um die Vorherrschaft auf der Welt, wobei der Spieler nacheinander in die Rolle der unterschiedlichen Hauptfiguren schlüpft (lesen Sie dazu den Kasten „So spielt sich *Giants*".)

Hilfsknilche

Sie beginnen mit den Meccarynern (Meccs), einer Gruppe verrückter Raumfahrer. Diese mussten auf dem Planeten notlanden und wollen nur eins: Schnell wieder weg. Lenken können Sie lediglich einen Kampfgnom. Im Lauf der Kampagne kommen bis zu vier helfende Kumpels hinzu, die der Computer steuert. Den Typen per Taste Befehle zuzuweisen, ist möglich, aber wenig sinnvoll. Am besten, Sie ignorieren die Knilche, dann ballern sie automatisch auf Ihr

So spielt sich Giants

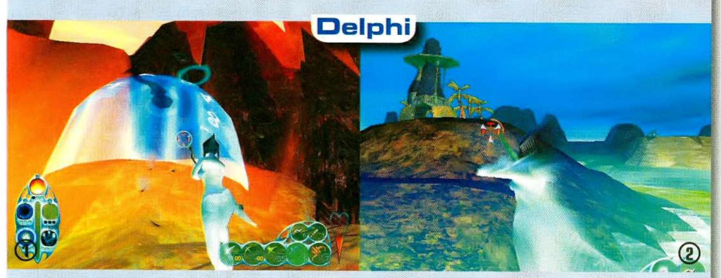
Da die drei Hauptcharaktere aus unterschiedlichen Zivilisationen stammen, besitzen sie jeweils andere Fähigkeiten, die sie im Kampf oder zur Lösung einer Mission einsetzen. In diesem Kasten wollen wir Ihnen einige davon näher bringen.

Meccaryn



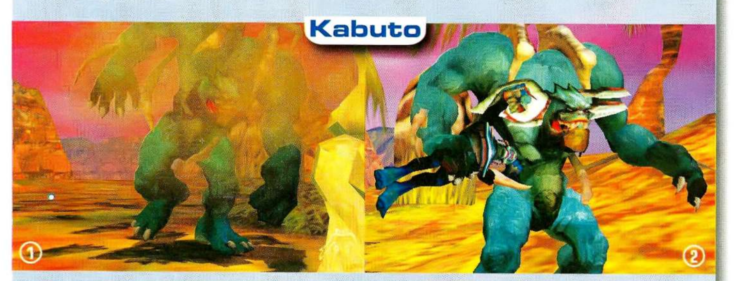
Die Smarties erfinden im Verlauf der ersten Kampagne eine Reihe nützlicher Technologien, die sich für die Meccs als überaus hilfreich erweisen. So können sich die Weltraum-Söldner mit einem Tarnbusch (1) eine Zeit lang verstecken und sicher die Umgebung erkunden, ohne dass eine böswillige Kreatur aufmerksam wird. Die Ausrüstung der Meccs beinhaltet neben Schilden und Waffen auch Heilspritzen, um die Lebensenergie aufzufrischen. Die Munition und die Utensilien sind jedoch begrenzt und müssen in den Geschäften der Smarties erworben (2) werden.

Delphi



Delphi, das jüngste Mitglied der Sea-Reaper-Gemeinde, bedient sich Zauberkräften sowie Säbel, Pfeil und Bogen. Die Formel Zeitlupe (1) verlangsamt zum Beispiel die Gegner. So sind sie wesentlich leichter zu besiegen als im Normalzustand. Sollte sich die halb nackte Nixe verletzen, hilft ihr das Meer bei der Regeneration der Lebensenergie. Delphi schwimmt gern durchs Meer, weil sie im kühlen Nass sehr schnell vorankommt. An Land ist sie viel langsamer – doch zum Glück kann sie kurzzeitig fliegen (2).

Kabuto



Gewalttätig und aggressiv verhält sich der dritte Charakter des Spiels. Besondere Vorlieben: Vimps – friedliche Herdentiere, deren Verzehr zusätzlich als Heilstoff dient – fressen, Häuser zu Bauschutt schlagen und treten (1) und Wesen anbrüllen, die ihm noch nicht einmal bis zur Kniescheibe reichen. Bei Genuss eines Smarties sammelt der Riese Energie für das Eierlegen, mit dem er seinen Nachkommen das Leben schenkt. Sollte sich Godzillas Cousin dann auf eine lange Vernichtungstour begeben, spießt er kurzerhand noch ein paar Reaper (2) auf seine Knochenrüstung, die ihm später als Reiseproviant dienen.



Mit dem Giganten Kabuto ist nicht zu spaßen. Er ist seinen Gegnern an Größe und Kraft überlegen, dafür aber schwerfällig.

Ziel. Die Meccs sind flink, nutzen Düsenrucksäcke und anderen technischen Schnickschnack und vertrauen vorwiegend auf ihre Waffen – die anfangs kaum wirkungsvoller sind als Wasserpistolen. Glücklicherweise gibt es in Geschäften unter anderem Mörser, Scharfschützengewehre, Granaten, MGs und Raketenwerfer. Den ultimativen Bumms – auch in optischer Hinsicht – liefert übrigens die Pop-Up-Bombe. Sie verwandelt alles in handliche Atome, was in ihren Wirkungskreis gerät.

Frauen-Power

In der zweiten Kampagne schlüpfen Sie in die Rolle einer Sea Reaper, die trotz ihrer seltsamen blauen Hautfarbe eine recht leckere Amazone ist. Ihre weiblichen Kurven nutzen der Nixe aber nix, jedenfalls hat sie keiner lieb. Deshalb muss sie

sich gezwungenermaßen mit Säbel, Bogen und Zaubersprüchen wehren. Magie einzusetzen, sieht lustig aus. Einen Gegner damit empfindlich zu treffen, ist eine ganz andere Sache. Frollein Delphi war vielleicht nie im Schützenverein, jedenfalls glänzt sie nicht gerade mit Präzision. Erst ein Bogen mit automatischer Zielerfassung macht ihr das Leben leichter. Dieses Wunderwerkzeug gibt es leider nicht von Beginn an. Spätestens bei dieser Kampagne dürften weniger versierte Spieler fluchen. Die weitgehend nackige Tante nibbelt ein ums andere Mal ab und muss den Level dann jedesmal ganz von vorn beginnen. Tja, wenn die Entwickler ihrem Werk eine ordent-

Mit Kabuto in der Ich-Perspektive zu spielen, ist kaum praktikabel, aber cool. Sie blicken direkt aus seinem Maul.

Wie ein wilder Stier versucht dieser riesige Zwischengegner, die fünfköpfige Mecc-Truppe über den Haufen zu rennen.

Schärfer statt entschärft

Giants ist mit seiner verrückten Story und den irren Charakteren ohnehin das „etwas andere" Spiel – außergewöhnlich ist aber auch die Lokalisierung. Während Titel hier zu Lande häufig bei der Gewaltdarstellung entschärft sind, um dem Jugendschutz gerecht zu werden, haben die Amerikaner Probleme mit nackter Haut. Das hat dazu geführt, dass die dralle Sea-Reaper-Frau in den USA nur im züchtigen Büstenhalter kämpfen darf. In der deutschen Fassung agiert die blaue Dame dagegen barbusig. „Diesmal werden die Amerikaner unsere Version importieren", scherzt Mike Hesse, PR-Manager der deutschen Vertriebsfirma Virgin Interactive. Entgegen anders lautender Gerüchte ist das Blut in der deutschen Ausgabe nicht grün, sondern rot. Kurz: Es gibt keinerlei Grund, zum Import zu greifen.



Prüdes Amerika: Die Sea Reaper Delphi muss ihre Brust mit einem Bikini-Oberteil züchtig bedeckt halten (links), während sie in Deutschland „oben ohne" kämpfen darf.

liche Speicherfunktion spendiert hätten, wäre das Wort „Frustgefahr" in diesem Text nie aufgetaucht. Fieserweise sichert das Programm nur automatisch – nach einer Mission.

King Kongs Schwester

Kabuto ist der kräftigste, größte und optisch eindrucksvollste Charakter. Wer als Grafikkarte eine GeForce, Voodoo 4/5 oder Ati Radeon besitzt, sieht dank Environmental Bump Mapping jede feine Struktur auf der Lederhaut des Ungetüms. Kabuto erweist sich als sehr viel behäbiger als die anderen Figuren. Will er seine Gegner erwischen, muss er hin und wieder rennen. Das geht mangels Kondition zwar nur über kurze Strecken und sieht etwas albern aus – so, als müsse er mal dringend für große

Nettes Zwischenspielchen: Während der Reaper-Kampagne dürfen Sie Ihr Talent als Motorboot-Rennfahrer beweisen.

Monster; es ist aber manchmal die einzige Chance, an das flinke feindliche Gewürm heranzukommen, um es beispielweise mit einem kompromisslosen Fußstampfer als Briefmarke auf dem Boden zu verewigen. Stellt sich nur noch die Frage, ob King Kongs Bruder nicht doch vielleicht die Schwester ist: Gegen Ende der Kampagne kann die fette Dame ein Ei legen, den daraus schlüpfenden Nachwuchs füttern und somit zum kleinen Kampfgefährten hochpäppeln.



Den Mecc in der Mitte steuern Sie selbst, während der Computer die Kollegen übernimmt. Kommandos sind aber möglich.

Tussi-Alarm

Die abwechslungsreichen Aufträge bereiten eine Menge Freude. Spätestens hier macht sich bemerkbar, dass die Entwickler schon für das spleenige *MDK* verantwortlich waren. Alleine die bekloppten Bezeichnungen der Missionen deuten an, was in etwa auf Sie wartet. Hinter „Der weite Weg nach Hause (mit irgendeiner Frau auf dem Rücken)" verbirgt sich beispielsweise eine Rettungsaktion, bei der Sie als Mecc eine Smartie-Tussi im Rucksack durch die Gegend schleppen. Die Smarties sind eine neutrale Rasse in *Giants*, weder verwandt noch verschwägert mit den gleichnamigen Schokolinsen, aber in etwa

Vergleich

Wer ein durchgeknalltes Abenteuer sucht, findet für den PC diverse Titel und liegt auch bei *Giants* richtig – die blöde Speicherfunktion lässt das witzige und grafisch brillante Meisterwerk allerdings knapp hinter *MDK 2* und *Alice* zurückfallen. Nicht im Konzert der Großen spielen *Evolva* (wenig abwechslungsreich) und *Earthworm Jim 3D* (vermurkste Kameraführung) mit.

MDK 2	86 %
American McGee's Alice	86 %
Giants	83 %
Evolva	74 %
Earthworm Jim 3D	68 %



Giants in Aktion
Video-Test:
So spielen sich die Meccs.
PCA02 Test Giants.mpg

Giants – Citizen Kabuto

PRÜFSTAND

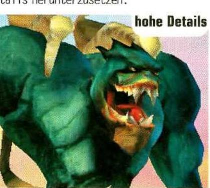
Pro & contra

- ⊕ Drei Hauptcharaktere
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Abgedrehte Hintergrundgeschichte
- ⊕ Witzige Zwischensequenzen
- ⊕ Sehr gute Grafik
- ⊕ Fetzige Musikuntermalung
- ⊖ Unausgegorene Speicherfunktion
- ⊖ Wenige Arten von Standardgegnern
- ⊖ Ungenaue Zaubersprüche
- ⊖ Mehrspielermodus nicht perfekt ausbalanciert

Grafik

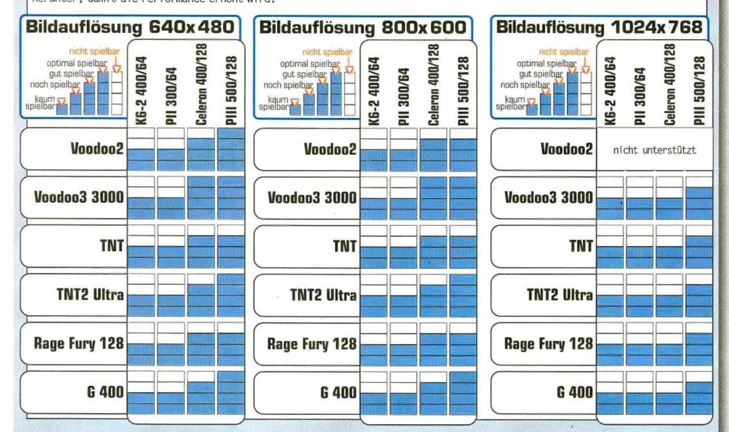
In puncto Grafik ähnelt *Giants* dem Strategieknaller *Sacrifice.* Alles ist in hellen Farbtönen gehalten und überaus detailreich. Bei Kabuto können Sie selbst die Schattierungen auf seiner Haut gut erkennen. Da diese Detailtreue während eines Mehrspielerkampfes enorm an der Flüssigkeit des Spieles zehrt, ist es sinnvoll, die Details herunterzusetzen.


niedrige Details


hohe Details

Leistungsmerkmale

Giants benötigt eine gute Mischung aus Grafikchip- und Prozessorpower. Bei vollen Details kann es selbst auf einem High-End-Rechner zum einen oder anderen Ruckler kommen. Um *Giants* spielen zu können, sollten Sie mit mindestens 400 MHz an den Start gehen. Der optimale Spielgenuss beginnt ab 600 MHz. Wählen Sie eine niedrige Auflösung und schalten Sie die Details herunter, damit die Performance erhöht wird.



Installation & Mehrspielermodus

Giants bietet zwei Installationsgrößen an, die 800 MB oder 1.200 MB auf Ihrer Festplatte belegen. Die Ladezeiten der einzelnen Levels sind verhältnismäßig lang, jedoch spielen Sie dafür eine komplette Mission ohne Störungen flüssig durch. Beim Mehrspielerpart werden Ihnen drei Modi geboten, bei denen sich jeweils zehn Spieler messen können.

Sound & Musik

So abgedreht wie die Spielidee ist auch die Musikuntermalung: Futuristische Klänge, angereichert von Kampfgeräuschen, begleiten die Hauptcharaktere bei ihren Erkundungstouren. Je nach Gefährlichkeit der Mission wirkt auch das Gedudel aus den Boxen dramatischer. Die Sprachausgabe, sowohl in der englischen wie auch der deutschen Fassung, ist gut verständlich und stimmungsvoll.

Steuerung

Die Hauptcharaktere sind mit Tastatur und Maus spielbar und reagieren ordentlich auf Ihre Befehle; manchmal hakt die Steuerung aber etwas. Delphi und Meccaryn bewegen sich behände durch die Umgebung. Kabuto stampft aufgrund seiner Größe und Masse unkomfortabler übers Gelände. Um Ihnen den Umgang mit den Waffen und der Feindvernichtung zu erleichtern, wurde eine halbautomatische Zielfunktion integriert.

Kommentar

Harald Fränkel

Mich hat vorher keiner gewarnt, deshalb will ich wenigstens Sie vor einem Fehler bewahren: Wer auf schrägen Humor steht und die Zwischensequenzen von Giants anschaut, sollte dies um Himmels Willen nie a) trinkend und b) schon gar nicht mit voller Blase tun – unkontrollierte Lachanfälle könnten Ihre Klamotten reif für die Waschmaschine machen. Warum ich die Filmchen so witzig fand? Vielleicht liegt das an meinem unterschwelligen Hang zum Wahnsinn – in denselben werden wohl auch Normalos getrieben, wenn Sie feststellen, dass sie während einer Mission nicht speichern dürfen.

Kommentar

Tanja Bunke

Sicherlich trifft Giants nicht jedermanns Geschmack und ruft durch die unausgegorene Speicherfunktion etliche verärgerte Gesichter hervor. Trotz allem ist es ein Spiel der Superlative, das durch knallige Grafik, fetzige Musik und sehr detailreiche Hauptcharaktere etliche Actionfans vom Stuhl hauen dürfte. Die Missionen erfordern nicht nur die nach einiger Zeit ermüdende Rambo-Taktik (rein und draufhauen), sondern vor allem taktisches Geschick. Giants ist in meinen Augen einfach gigantisch.

ähnlich intelligent. Weil sie zu bescheuert sind, selbst für ihr täglich Brot zu sorgen, muss der Spieler unter anderem in freier Wildbahn Vimp-Schafe jagen und das Frischfleisch abliefern. Im Gegenzug gibt es dafür hin und wieder ein nützliches Geschenk in Form lebenswichtiger Ausrüstung. In späteren Phasen des Spiels bauen Sie wie bei Echtzeitstrategicals sogar kleinere Stützpunkte. Das dient gewissermaßen auch als Vorbereitung auf den Mehrspielermodus. Dort müssen Sie ebenfalls Basen und sogar Flug- und Fahrzeuge errichten, um letztendlich die Hauptquartiere der Gegner gekonnt wegzubügeln.

Wenige Gegnertypen

Die drei Konfliktparteien treffen während der über 50 Missionen selten aufeinander. Stattdessen schlägt sich der Spieler meist mit der Tierwelt des Planeten herum. Dazu gehören auch die Ripper, die sich durch den Boden graben, vor dem Helden aus dem Erdreich brechen und mit ihren Klauen attackieren. Leider hat die Evolution den Inselwelten nicht gerade eine große Artenvielfalt beschert. Für Abwechslung sorgen eher die fantasievollen Zwischenbosse, die besonders wegen ihrer Größe beeindrucken. Und die ist eben manchmal doch entscheidend – falls Ihre Freundin Ihnen einmal etwas anderes gesagt hat, zeigen Sie ihr bloß *Giants* nicht.

Harald Fränkel/Tanja Bunke

Dank ihrer Raketenrucksäcke können die Meccs kurzzeitig abheben und eine idyllische Aussicht über die Insel genießen.



Zwischensequenz: Wenn Astronauten knutschen, sollten sie besser den Helm abnehmen – sonst gibt's peinliche Kussspuren.

Giants – Citizen Kabuto

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win 9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, GeForce-2-Karte
Grafik:	Direct3D, T&L, 3DNow!
Sound/Musik:	DirectSound (3D), A3D, EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	10 Sp. Internet, Netzwerk; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,9 GB (3 CDs), 800-1.200 MB
Internet:	www.vid.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action
Testversion:	Beta vom 14.11.2000
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	88%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	83 %

» Action-Fans, die skurrilen Humor lieben und mit dem Speichersystem leben können, kommen voll auf ihre Kosten. «

In die Röhre geschaut: Der Feind steht hinter der Biegung in Stellung. Beachten Sie auch die Einschüsse seines Feuerstoßes hinter unserem Kameraden.

terFalter (RADIO): Fire in the hole!

Grabenkrieger

Fakten

- (ehemaliger) Half-Life-Mod
- erweitete Quake-1-Engine
- nicht für Einzelspieler
- 13 Karten
- 20 Waffen
- 7 Ausrüstungsgegenstände
- bis zu 32 Mitspieler
- neuer Trainings-Level

PC Action GOLD

Ist durch Online-Zocken die soziale Krise vorprogrammiert? Bekommt man davon viereckige Augen? Kommen Netzwerk-Spiele direkt aus der Hölle? Absoluter Unsinn! Werfen Sie einen Blick auf Counter-Strike, einen der beliebtesten Shooter aller Zeiten und urteilen Sie selbst ...

Endlich ist es wahr: *Counter-Strike* ist im Handel. Moment, *Counter-Strike*? Kommt Ihnen der Name bekannt vor und das auch nicht erst seit gestern? Nun, Sie haben Recht. Obwohl es das Spiel gerade erst zu kaufen gibt, hat es als *Half-Life*-Erweiterung (Mod) bereits eine steile Karriere hinter sich. 1999 von Hobby-Entwickler Minh Le



Typische Szene: Ein Feuergefecht auf weite Distanz. Der Mann vom Sondereinsatzkommando GSG9 hält sich wacker.



Warum zielt denn da mein Teammitglied auf mich? Für gute Screenshots machen wir uns gern mal zum Affen.


Böse: Wer Geiseln erschießt, bekommt eine Geldstrafe aufgebrummt. In der deutschen Version hocken sich die Getroffenen hin.


Eine Szene des neuen Trainingsparcours': Die Pappzielscheiben ballern mit Selbstschussanlagen zurück, was das Zeug hält.

(„Gooseman") erdacht, entwickelte es sich bald zum meistgespielten 3D-Actiontitel im Internet. Und das noch vor scharfer Konkurrenz wie *Unreal Tournament* oder einem bekannten, indizierten id-Titel.

Erwischt!

„Holt mich hier raus", wimmert Ihnen eine verängstigte Geisel entgegen. Auf dem Bildschirm erscheinen getippte Nachrichten Ihrer Mitspieler: „Hier bewegt sich nichts mehr", „Geh vorne rum, ich geb' dir Deckung!" Alles klar. Tür auf – und ab durch die Mitte. Da ist ja schon der Rettungspunkt, wo sich der hagere Gefangene, der hinter Ihnen hertappt, in bare Münze verwandeln wird. Geld, mit dem Sie sich zu Beginn des nächsten Einsatzes bessere Ausrüstung abgreifen können. Doch während Sie schon an Ihr neues Scharfschützengewehr denken, machen Sie erst mal Bekanntschaft mit den Geschossen aus der Maschinenpistole eines Terroristen, der um die Ecke kauerte. Pech, tot. Den Rest des Matches sind Sie zum Zuschauen verdammt. Hoffentlich haben Ihre Kameraden mehr Erfolg.

Keine Gnade

Das Spielprinzip ist einfach: Zwei Teams, ein Sieger. Entweder schlüpfen Sie in die Uniformen einer Antiterror-Einheit oder spielen Terrorist. Neben der Geiselrettung gibt es noch weitere Varianten: In einem bestimmten Gebiet muss eine Bombe platziert oder entschärft werden, Sie eskortieren beziehungsweise überfallen VIPs oder schalten die andere Mannschaft aus. Gefragt sind echtes Teamwork und taktisches Fingerspitzengefühl statt wilder „Augen-zu-und-durch"-Aktionen. Der Könner stiehlt sich lieber mal im Schutz einer Rauchgranate durch die feindlichen Linien, als im Kugelhagel seine kostbare Schutzweste zu strapazieren und Munition zu verschwenden. An günstigen Positionen zu campen (lauern), ist ebenfalls durchaus legitim. Inzwischen hat Valve den Mehrspieler-Goldesel unter seine Fittiche genommen und ganz offiziell dem *Half-Life*-Universum einverleibt. Frischlinge greifen am besten gleich zur Neuauflage der *Half-Life Generation*, einem Spielepaket mit *Half-Life*, dem Add-on *Opposing Force* (samt Mehrspielermodus *Team Fortress Classic*) und jetzt auch mit *Counter-Strike*. Wer sich etwas Gutes tun will, besorgt sich zusätzlich aus dem Internet (z. B. bei www.downlads.com) einen Serverbrowser wie Gamespy oder Kali, mit denen die Suche nach Mitspielern wesentlich komfortabler ausfällt.



Auf CD-ROM

Bender-Models
Die beliebten Comicfiguren aus den Bender-Comics. Das Pack enthält alle Spielfiguren sowie die Geiseln und das legendäre Italy-Alien.
bender_pack.zip

Dust a la Bender (Wad-File)
De_Dust präsentiert sich uns in einem ganz anderen Aussehen. In Verbindung mit den Bendermodels macht *CS* gleich doppelt so viel Spaß.
cs_dust.wad..wad

zusätzlich nur auf DVD
Counter-Strike 1.0 (das komplette Spiel als *Half-Life*-Mod); Bot-Pack, um *CS* auch alleine zu üben; neue *CS*-Karte „cs_assault2k"


Jetzt wird es eng: Ein Terrorist macht gerade die Bombe scharf, um sie im Zielgebiet abzulegen.

Counter-Strike 1.0 (DV)

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Besitzer leistungsstarker Grafikkarten sind wieder mal klar im Vorteil. Wenn Sie mit einer GeForce 2 in Auflösungen unter 800x600 spielen, kann es sogar zu Abstürzen kommen. Für einen flüssigen Spielablauf sollten Sie mindestens mit 300 MHz an den Start gehen. Je schneller, desto besser natürlich.

Bildauflösung 800x600

Legende: nicht spielbar, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

K6-2 400/64 · PII 300/64 · Celeron 400/128 · PIII 500/128

Voodoo2
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Bildauflösung 1.024x768

Legende: nicht spielbar, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

K6-2 400/64 · PII 300/64 · Celeron 400/128 · PIII 500/128

Voodoo2 – nicht unterstützt
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Pro & contra

- ⊕ Fesselnder Spielverlauf
- ⊕ Niedriger Preis
- ⊕ Realitätsnah
- ⊕ Anspruchsvoller Spielverlauf
- ⊕ Weltweit zahlreiche Mitspieler
- ⊕ Suchtgefahr
- ⊖ Suchtgefahr ;-)
- ⊖ Etwas veraltete Grafik
- ⊖ Gemächliches Spieltempo
- ⊖ Zum Teil lange Wartepausen
- ⊖ Nur für Mehrspieler

Steuerung

Die grundlegende Steuerung von *Counter-Strike* unterscheidet sich nicht von gängigen Ego-Shootern. Ungewöhnlich ist, dass Sie Ihre Waffen vor jeder Spielrunde kaufen müssen. Bezahlt wird mit den vorher erspielten Geldern. Je früher sie eingekauft haben, desto besser. Um Zeit zu sparen, prägen Sie sich die Tastenkombinationen Ihrer Lieblingswaffen gut ein. Eine Maschinenpistole von Heckler & Koch kauft man beispielsweise durch Druck auf B, 3 und 1.

Geändert

Die Verkaufsversion von *Counter-Strike* weist einige Änderungen zu den vorangegangenen Beta-Versionen auf. Zunächst einmal brauchen Sie *Half-Life* nicht mehr, um das Spiel zu starten. Die Karten sind größtenteils gleich geblieben, nur „cs_office“ wurde in Hinblick auf mehr Chancengleichheit etwas umgebaut. Außerdem sind statt 20 Karten nur noch 13 dabei. Dafür wartet ein neu entworfener Trainings-Parcours auf den Spieler. Dort führt Sie die Stimme eines unsichtbaren Ausbilders in medias res. Dumm nur, dass Sie ausschließlich als Antiterror-Spezialist ausgebildet werden, nicht jedoch als Terrorist. Na ja, vielleicht besser so, falls ein „übermotivierter“ Fernsehjournalist von ARD, Sat 1, RTL und wie sie

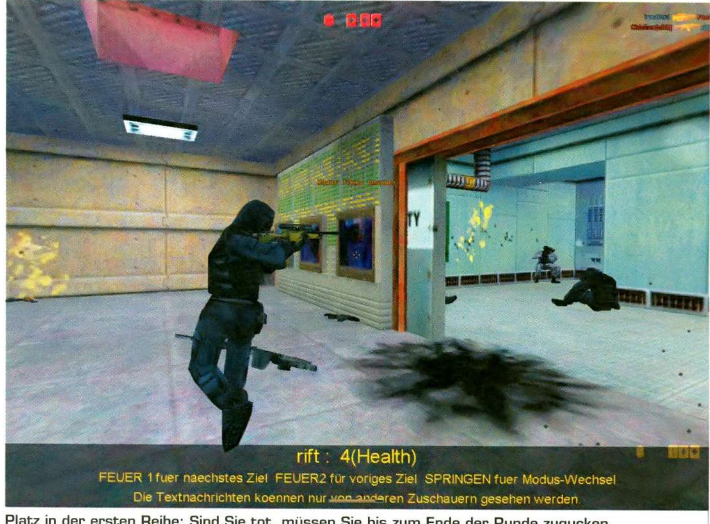


Volle Deckung: Mit Rauchbomben entschärft die Antiterroreinheit die Passage. Das grüne Radarfeld links oben zeigt die Gegner.

Vergleich

Counter-Strike gehört als Half-Life-Mod schon seit langem zur Spitze der Mehrspieler-Shooter, das beweist auch der Test der neuen Verkaufsversion. Gegen die massiven Spieloptionen und Rasanz von *UT* kommt es nicht ganz an, aber vergleichbare Team-Spiele wie *SWAT 3* oder *Hidden & Dangerous* lassen deutlich Federn.

Unreal Tournament	93%
Half-Life: Counter-Strike	88%
SWAT 3: Elite Edition (abgewertet)	79%
Hidden & Dangerous (abgewertet)	77%



Platz in der ersten Reihe: Sind Sie tot, müssen Sie bis zum Ende der Runde zugucken.

alle heißen, das „Teufelszeug" wirklich mal installieren sollte.

Das gibt's nur hier

Für das fehlende Terrortraining entschädigt Sie die astreine deutsche Sprachausgabe: Statt „Go! Go! Go!" dröhnt Ihnen jetzt beispielsweise „Los! Los! Los!" entgegen. Die aus *Half-Life* bekannten Schnitte sind ebenfalls mit von der Partie: So wird kein oder nur gelbes Blut vergossen und Getötete fallen nicht um, sondern kauern sich kurz am Boden zusammen, bevor sie verschwinden. Das gibt es nur in Deutschland. Mehr Spaß machen da einige neue Waffen und Outfits sowie geschmeidigere Bewegungsabläufe. Im Gegenzug läuft die Spielfigur nun gemächlicher, weshalb einige Online-Zocker immer noch auf die alte Beta-Version 5.2 schwören. Trotzdem sollten Sie sich ein Kommando im Spiel zu Herzen nehmen: „Okay, dann mal los!" Wer sich jetzt noch nicht auf *Counter-Strike* gestürzt hat, ist selbst schuld!

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Jawoll, Counter-Strike hat den Spitzenplatz bei Netzwerk-Partys und Online-Duellen voll und ganz verdient. Das simple Cowboys-gegen-Indianer-Spiel ist jedenfalls aufregender, als mit der Faschingspistole auf der Lauer zu liegen. Kaufen müssen Sie es sich deswegen noch lange nicht, schließlich gibt es das Spiel als Mod auch ohne Zusatzkosten im Internet oder auf unserer DVD. Einzelspieler können sowieso nichts mit dem Trubel um den Mehrspieler-Shooter anfangen: Vielleicht mal ein Grund, über einen Internet-Zugang zu Hause nachzudenken: Es lohnt sich!



Counter-Strike 1.0 (DV)

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/00/NT4
Sinnvoll:	PII 450, 128 MB RAM, schnelle Internetanbindung
Grafik:	Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk, Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	285 MB/ca. 388 MB
Internet:	http://sierrastudios.com/games/counterstrike
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 30,-
Hersteller:	Gooseman/Valve/Havas Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Taktisches Ballerspiel, durch das Sie erfahren, was Teamplay wirklich bedeutet. Empfehlenswert! «

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	78%
Sound:	77%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	88 %



Gunman Chronicles (deutsche Version)



Rost statt Blut: Dieser Cowboy-Roboter wurde extra für die deutsche Version entworfen.



Roboter voraus: Nach der englischen gibt es nun auch eine eingedeutschte Fassung von *Gunman Chronicles*. Sie heißen Major Archer und bekämpfen in bester *Half-Life*-Manier eine Verschwörung gegen die Menschheit. Wie bereits im Haupttest in Ausgabe 11/2000 angekündigt, hat Rewolf das Spielgeschehen zugunsten einer Altersfreigabe ab 16 Jahren leicht entschärft. Rote Blutspritzer bekommen Sie nicht mehr zu Gesicht, dafür sind alle Texte in Wort und Bild hervorragend übersetzt und der Mehrspieler-Modus funktioniert inzwischen. Wenn Sie mit Freunden eine Partie wagen möchten, greifen Sie dennoch besser zu *Counter-Strike* (Test ab Seite 92). *Gunman Chronicles* macht nämlich außerhalb des brillanten Einzelspieler-Modus wegen magerer fünf Deathmatch-Karten und komplizierter Waffenhandhabung genauso viel Spaß, wie sich zu dritt ein Klo zu teilen.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Gebt Gunman Chronicles eine Chance!

Bessere Ego-Shooter finden sich momentan nur wenige. Viel mehr als geradlinige Action sollten Sie aber nicht erwarten. Wem das Blut fehlt, der zieht ein Prozent von der Gesamtwertung ab, wobei das die gelungene Übersetzung wieder wettmacht. Schade nur, dass sich der Mehrspieler-Modus als nutzloser Kropf entpuppt.

Gunman Chronicles (DV)

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98/00/ME/NT 4.0
Sinnvoll:	PII 266, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk/Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	Ca. 397 MB/ca. 548 MB
Internet:	www.rewolfsoftware.com/gunman
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Rewolf/Havas Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Beschimpf mich auf Deutsch: Leicht entschärft, aber motivierend bis zum Schluss. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**dt. Verkaufsversion**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**85%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**59%**
Einzelspieler:	**86%**

KAO The Kangaroo



KAO The Kangaroo ist ein weiteres Jump & Run, bei dem Sie massig Gegner umnieten, Ringe einsammeln und fiese Endgegner das Fürchten lehren. In der Rolle des Kängurus Joe boxen Sie sich förmlich durch fünf Welten, die sich aus 25 Levels und 21 Bonuslevels zusammensetzen. Um das Ganze ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, erwarten Sie in fünf Levels steuerbare Gegenstände, wie Snowboard, Schnellboot und Krokodil. **tabu**

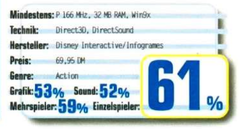


Mindestens:	P 233 MHZ, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectSound, Direct3D
Hersteller:	Titus/Virgin Int.
Preis:	49,95 DM
Genre:	Jump & Run
Grafik:	63%
Sound:	54%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	65%

Tiggers Honigjagd



Sie helfen in der Rolle des tollpatschigen Tiggers Ihren Freunden Winnie Puuh und Co. Durch neun Levels springen und tollen Sie auf der Suche nach Puuhs verloren gegangenen Honigtöpfen, von denen eine bestimmte Anzahl gefunden werden muss, um ein Level abzuschließen. Zusätzlich absolvieren Sie drei Mini-Spiele, wie das Grimassenschneiden mit Rabbit. Ein Unterhaltungsspiel für Kinder und jung gebliebene Tigger-Fans. **tabu**

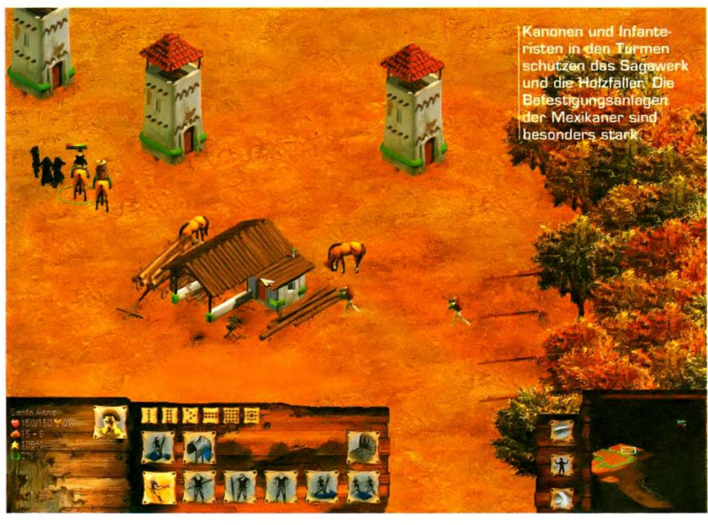


Mindestens:	P 166 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Disney Interactive/Infogrames
Preis:	69,95 DM
Genre:	Action
Grafik:	53%
Sound:	52%
Mehrspieler:	59%
Einzelspieler:	61%


Flucht von
Monkey Island™
Endlich ein Software-Pirat,
dem man trauen kann.
LucasArts Entertainment Company Präsentiert
ein karibisch abgedrehtes Piraten-Adventure
nach bester Enterhaken-Manier
Mit Guybrush Threepwood Elaine-Marley Threepwood
Charles L. Charles Ozzie Mandrill
Der ultimativen Beleidigung und jeder Menge Affen
PRIMA® GAMES
Offizielles Lösungsbuch
PC CD
Für Windows 95/98 - 3D Hardware benötigt
LucasArts™
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. Das LucasArts-Logo ist eine eingetragene Marke von Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island sowie die darin enthaltenen Charaktere sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der LucasArts Entertainment Company LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Fiesta im Wilden Westen

Ai Hombre, keine Zeit für Siesta. Wir müssen die Gringos aus Fort Alamo vertreiben. Rothäute haben unseren Spähtrupp aus dem Hinterhalt überfallen und die Bandidos den Goldtransport ausgeraubt. Amigo, wir brauchen deine Hilfe. Viva Mexiko!



Kanonen und Infanteristen in den Türmen schützen das Sägewerk und die Holzfäller. Die Befestigungsanlagen der Mexikaner sind besonders stark.

Der Wilde Westen als Vorlage für ein Echtzeitstrategiespiel im Stil von *Age of Empires*? Funktioniert das? Durchaus. Aufgrund der gelungenen Missionsgestaltung ist – trotz des Ideenklaus – für ein neuartiges Spielerlebnis gesorgt. Vier Völker – Indianer, US-Amerikaner, Desperados und Mexikaner – ermöglichen nicht nur durch ihre spezifischen Einheiten verschiedenste Strategien, sondern zwingen zu einer völlig anderen Spielweise, denn selbst die Ressourcenbeschaffung unterscheidet sich maßgeblich. Während die Blauröcke auf ihren Farmen Weizen anbauen, jagen die Rothäute Büffel und Desperados ziehen ohnehin Flüssignahrung vor. Es geht halt nichts über einen guten Schluck Whiskey. Zudem benötigen Sie Gold, Holz, Pferde und Gewehre als weitere Baustoffe, um neue Einheiten auszuheben, Gebäude zu errichten und technologische Verbesserungen zu erforschen.



Indianerüberfall auf eine Farm: Im letzten Moment rückt die Kavallerie an und rettet zumindest zwei Feldarbeitern das Leben.

Blast zum Angriff

Das Kampfsystem von *America* berücksichtigt Formationen, das Terrain und die Moral der Truppen. Sämtliche Einheiten agieren relativ selbstständig und verfolgen auch ohne Befehl Feinde. Dieses an sich positive Verhalten wird jedoch zum Ärgernis, wenn eigenmächtig unkoordinierte Angriffe mit teilweise katastrophalen Folgen geführt werden, obwohl Sie befohlen haben, die Stellung zu halten. Sobald ein paar Dutzend Einheiten wild über den Bildschirm wuseln, beginnt das Spiel zu ruckeln, was nicht nur unschön aussieht, sondern die Steuerung weiter erschwert. Bei der spärlich animierten 2D-Landschaft sind solche Performance-Probleme unbegreiflich.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Ressourcenverwaltung und Spielweise ähneln Age of Empires, aber das allein ist kein Garant für ein großartiges Spiel. Zwar kann America durch die vier Kampagnen und abwechslungsreichen Missionen einige Pluspunkte verbuchen, die aber leider von den Mankos – Einheitensteuerung, rucklige Performance und statische Grafik – überschattet werden. Trotz der Schwächen ein gerade noch akzeptables Spiel, aber eben schon Welten von Vorbild und Genrereferenz entfernt.

America

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	380 MB/500 MB
Internet:	www.game-america.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Data Becker
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Goldmaster v1.0
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	73%
Mehrspieler:	69%
Einzelspieler:	68%

» Age of Empires im Wilden Westen – leider trüben einige Schwächen das Spielvergnügen. «

Aiken's Artifact



Klingelingeling ... Ihr Handy schlägt Alarm. Bloß nicht aufregen, sonst setzt Sie der Anti-Aggressionschip außer Gefecht. In *Aiken's Artifact* spielen Sie den beinharten Agenten Cain, gesprochen von Rapper Ice T. Deutsche Untertitel beugen Verständnisschwierigkeiten vor. Mithilfe Ihrer Psi-Kräfte und Ihrer Knarre ballern Sie sich durch mehr als 20 Solo-Levels und lösen belanglose Rätsel. Insgesamt guter Durchschnitt. **jh**



Chessmaster 8000



Die neueste Version des *Chessmaster* bietet etliche kleine Verbesserungen des Vorgängers. Die Spielstärke wurde erhöht, das Lehrprogramm ausgebaut und die Datenbank vergrößert. Damit eignet sich der 8000er perfekt für Anfänger und fortgeschrittene Schachspieler, die ihre Kenntnisse erweitern wollen. Eine lohnende Investition – vorausgesetzt, Sie besitzen den nur geringfügig schlechteren *Chessmaster 7000* noch nicht. **ag**



Darts



Eine Partie Darts muss nun nicht mehr in rauchgeschwängerten Kneipen stattfinden. Bei *Darts* werfen bis zu vier Spieler, wahlweise auch über Netzwerk oder Internet, auf die Scheibe. Die vier Szenarien erstrecken sich vom Weltall bis zum Büro. Über 50 Spielvarianten, wie beispielsweise 501 und Double out, sind in jeweils zwei Schwierigkeitsstufen anwählbar, um vorab das richtige Wurfgefühl zu entwickeln. **tabu**



Timeline



Timeline versetzt Sie per Zeitmaschine ins mittelalterliche Frankreich. Das Spiel ist ein 3D-Adventure-Leichtgewicht aus der Ich-Perspektive, das sich eher an die Fans von Crichtons Roman als an echte Zocker richtet. Es bietet nur einen Ausschnitt aus der Romanhandlung und lässt viele Fragen offen. Man ärgert sich über die ungenaue Steuerung, die viele Aktionen oft zum reinen Glücksspiel werden lässt. **ha**



Wall Street Trader 2001



Jetzt aber schnell verkaufen! Der Nikkei-Index geht rapide nach unten. Hoffentlich ist der Verlust nicht zu groß ...

Schreck, lass nach! Finanzguru Lord Flemming ist in Guatemala tödlich verunglückt und seine Tochter Juliette vertraut ausgerechnet Ihnen ein paar Millionen an, um diese an der Börse Gewinn bringend anzulegen. Getreu dem Motto „niedrig kaufen, teuer verkaufen" darf in sieben verschiedenen Szenarien (Automobilindustrie, Musik, Internet-Start-ups) in Aktien echter Firmen (Yahoo, AOL, ...) investiert werden. Um günstige Prognosen und passende Order-Tipps zu bekommen, brauchen Sie nur die besten Broker anzustellen und der Rubel rollt und rollt und rollt. Und das ist auch der Hauptkritikpunkt: Wer einmal den Dreh raus hat, macht im Nu ein Vermögen. Da können Ihnen selbst gravierende Kurseinbrüche oder per E-Mail aufpoppende Pleitemeldungen großer Firmen kaum etwas anhaben. Und nur (virtuelles) Geld zu verdienen, ist auf die Dauer doch etwas eintönig.

Christian Sauerteig







Noch während das erste feindliche Schiff in seine Einzelteile fliegt, feuern die drei Föderationsschiffe schon zwei Photonentorpedos auf den verbleibenden Gegner.

Aus der Draufsicht ist es etwas einfacher, das Geschehen im Auge zu behalten, aber die Grafik wirkt dafür lange nicht so spektakulär.

Auf die Brücke

„Bugschilde verstärken, Phaser – Feuer! Achtung, sie legen Minen! Ausweichmanöver!" So ähnlich könnte eine Raumschlacht im Star-Trek-Universum ablaufen. Im Spiel ist es dann doch etwas anders ...

Anstatt nur die Befehle zu geben, müssen Sie in *Starfleet Command 2* alle Aktionen selbst ausführen. Echte Trekker werden das genießen und mit Freude die Tastaturbelegung auswendig lernen. Durchschnittsspielern bleiben nur Klickorgien durch den Icon-Dschungel. Ansonsten dürfen Sie nämlich schnell einen Haufen glühender Trümmer bewundern, die wenige Sekunden vorher Ihr Raumschiff bildeten. Im Prinzip blieb alles wie im Vorgänger. Nun, nicht ganz: Die glühenden Trümmer sehen jetzt etwas besser aus.

Unendliche Weiten

Nebel, Planeten, Monde und vor allem die Schiffe der acht Völker (Föderation, Klingonen, Mirak, ISC, Gorn, Lyraner, Romulaner, Hydraner) sind detailliert in Szene gesetzt und schaffen die passende Atmosphäre – vorausgesetzt, Sie finden genug Zeit, um die Umgebung zu bewundern. Die freie Kameraführung stellt kein Problem dar, schließlich sieht der Weltraum im Spiel nur dreidimensional aus, alle Objekte befinden sich – anders als in *Homeworld* – auf einer Ebene. Zum Glück, denn echtes 3D würde nicht nur die ohnehin überforderten Durchschnittsspieler zusätzlich verwirren, sondern vermutlich auch die meisten Trekker zur Kapitulation zwingen.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Viel hat sich leider seit dem Vorgänger nicht geändert. Selbst die damals schon bemängelte Steuerung ist nahezu identisch. Interplay hielt es lediglich für nötig, die Grafik an den heutigen Standard anzupassen. Abgesehen vom harten Kern der Star-Trek-Fans wird wohl niemand die Geduld aufbringen, sich mit dem überladenen Interface vertraut zu machen, um nach langer Einarbeitungszeit doch noch etwas Spaß aus diesem Spiel zu ziehen.



Auf CD-ROM

Die unendlichen Weiten

So spielt sich *Starfleet Command 2*

PCA02 Test ST Starfleet Command 2.mpg

In perfekter Formation haben die Schiffe der Föderation diesen Klingonen in die Zange genommen und eliminiert.



Starfleet Command 2

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet/2 Sp. pro CD
CD/HD:	850 MB/550-970 MB
Internet:	www.interplay.com/sfcommand/sfc2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Virgin
Veröffentlichung:	Januar 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**v2.0.0.3**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	68%
Mehrspieler:	64%
Einzelspieler:	

64 %

» Nur für echte Trekker: Kryptische Icons und komplexe Steuerung zerren gewaltig am Geduldsfaden. «

Ground Control Dark Conspiracy



Wenn schwere Panzer ihre Spezialwaffen einsetzen, verschwinden Infanteristen meist beim ersten Treffer von der Bildfläche.

Der Krieg auf Krig-7B ist noch lange nicht vorbei. Sarah Parker und Jarred Stone, die beiden Helden aus *Ground Control* kämpfen nun Seite an Seite, um die Vernichtung des Universums durch eine fanatische Splittergruppe innerhalb des Ordens der Neuen Dämmerung zu verhindern. Wie Sie von einer ordentlichen Mission-CD erwarten können, enthält *Dark Conspiracy* zwei neue Kampagnen, die wieder nacheinander gespielt werden müssen, weitere Extrawaffen und eine zusätzliche Kriegspartei mit bisher unbekannten Einheiten. Briefings mit Sprachausgabe und hin und wieder kleine Videos treiben die spannende Story voran. Sämtliche Missionen sind mit Liebe zum Detail entworfen und spielen sich äußerst abwechslungsreich. Ihr Schwierigkeitsgrad entspricht den späteren Szenarien von *Ground Control*, so dass sich selbst erfahrene Veteranen definitiv nicht langweilen.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

An dieser Mission-CD gibt es nichts zu bemängeln und der fantastische Preis sollte selbst Skeptiker überzeugen – auf mehr darf niemand hoffen. Technisch gehört die Grafik nach wie vor zur Genre-spitze, falls Sie also Ground Control noch nicht besitzen, es ist immer noch ein empfehlenswerter Strategie-Hit.

Sternenfahrer von Catan



Von diesem Bildschirm aus gelangen Sie unter anderem zur Sternenkarte, ins Handels- und Baumenü.

Vor einem Jahr veröffentlichte Ravensburger mit *Catan – Die erste Insel* eine ausgezeichnete Brettspielumsetzung, die im Einzel- und Mehrspielermodus durch Bedienungskomfort und witzige Sprachausgabe begeistert. *Die Sternenfahrer von Catan* funktioniert im Gegensatz zum Vorgänger in Echtzeit. Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug, den Beginn einzelner Spielrunden erkennt man nur daran, dass Kolonien Ressourcen abwerfen. Dadurch wird der Handel mit Rohstoffen unter den Spielern – ein essenzieller Bestandteil des Spiels – deutlich erschwert, weil alle unter Zeitdruck ihre Aktionen bewältigen müssen und lieber schnell mit der Bank tauschen, als lange mit den Mitspielern zu feilschen. Gleichzeitig untergraben häufige Zufallsereignisse die strategische Planung. Kurzum, die Computerumsetzung ist schon dem Vorgänger mit Abstand unterlegen und bleibt hinter der Brettspielvorlage weit zurück.

Alexander Geltenpoth



Kommentar

Alexander Geltenpoth

So viel Spaß ich am Vorgänger hatte, so groß ist die Enttäuschung über die Sternenfahrer. Warum Echtzeit? Warum diese komplexe Steuerung für ein einfaches Spiel? Warum 3D? Nein, da ziehe ich doch die gesellige Runde mit dem Brettspiel vor oder vergnüge mich mit Catan – Die erste Insel.

Ground Control Dark Conspiracy

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	500 MB/900 MB
Internet:	www.groundcontrol-das-spiel.de/dark
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 10,-
Hersteller:	Massive/Cendant
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Masterversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	88%
Sound:	85%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	86%

» Die offizielle Mission-CD zu Ground Control: Qualitativ hochwertig zu einem extrem niedrigen Preis. «

Sternenfahrer von Catan

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 8-MB-3D-Karte, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 16-MB-3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/850 MB
Internet:	www.ravensburger.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ravensburger
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	61%
Sound:	72%
Mehrspieler:	49%
Einzelspieler:	54%

» Missglückte Umsetzung des Brettspiels, die sogar den Vergleich mit dem Vorgänger scheuen muss. «

Alles nur geklaut

Schon fünf Jahre ist es her, dass WarCraft 2 den epischen Konflikt zwischen Orks und Menschen meisterhaft in Szene setzte. Die Zeit ist reif für eine Renaissance der Thematik - vorausgesetzt die derzeit üblichen Standards werden erfüllt.

Größere Armeen behindern sich gegenseitig enorm, weil das Routefinding nicht flexibel genug ist.

In der Rolle des Helden Curian müssen Sie an der Spitze Ihrer Armeen den Mächten der Finsternis entgegentreten. Dieser und weitere Helden stehen Ihnen während der gesamten Kampagne zur Verfügung, gewinnen an Erfahrung und verbessern sogar ihre Fähigkeiten. Davon abgesehen hat sich die Software-Schmiede Phantagram eng an *WarCraft 2* und *StarCraft* orientiert: Bauern sammeln in Minen die beiden Ressourcen – Gold und Eisen – und tragen sie zum Hauptgebäude. Verschiedene Bauten ermöglichen die Produktion der Kampfeinheiten, sowie Upgrades der Waffen und Rüstungen. Boden- und Luftstreitkräfte bilden die Armeen und erlauben durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften die genretypischen Strategien. Zwischensequenzen und Konversationen der Helden innerhalb eines Szenarios treiben die Story voran. Selbst die Steuerung entspricht bis ins Detail der der Genrevertreter von Blizzard.

Wo geht's zur Front?

Optisch genügt *Kingdom under Fire* mit Auflösungen von 640x480 bis 800x600 gerade noch dem Standard. Sämtliche Kreaturen sind ganz nett animiert und auch im Schlachtgemenge noch ansehnlich. Jedoch dürften Sie kaum die Zeit haben, auf diese Details zu achten, denn ein gezielter Einsatz Ihrer Untertanen verursacht gewaltige Probleme. Die miese Wegfindung macht größere Truppenbewegungen zur Geduldsprobe, da sich Ihre Einheiten ständig gegenseitig blockieren, an kleinen Hindernissen hängen und einfach stehen bleiben. Strategisch koordinierte Schlachten sind so fast unmöglich.

Alexander Geltenpoth

Einen Teil der Missionen bewältigen Sie nur mit Ihren Helden, mit denen sie auch eine bessere Ausrüstung erbeuten können.



Kommentar — Alexander Geltenpoth

Über kleinere Mängel der Grafik hätte man ja noch hinwegsehen können, aber diese angeblich vorhandene Wegfindungs-Routine raubt den letzten Nerv. In einem Strategiespiel will ich mit dem Feind kämpfen und nicht mit der Steuerung! Wirklich schade, denn Story und Missionsdesign sind interessant gestaltet und machen schon Lust auf mehr. So aber warte ich lieber noch ein Jahr auf WarCraft 3.



Auf der Landkarte von Bersiah können Sie den Fortschritt der Kampagne mit verfolgen.



Kingdom under Fire

Mindestens:	P120, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1300 MB/350-1000 MB
Internet:	www.kingdomunderfire.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Phantagram
Veröffentlichung:	Januar 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

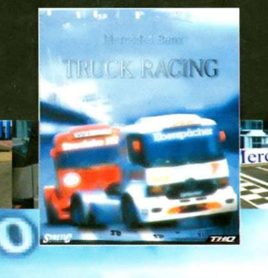
Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Dt. Master
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	68%
Mehrspieler:	64%
Einzelspieler:	63%

» Reinrassiger WarCraft-2-Clone. Die eklatanten Mängel in der Wegfindung zerstören den Spielspaß. «

Sportsfreunde.

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM



SYNETIC

www.mbtr.de

THQ
WWW.THQ.DE

Nasszellenkur

Was lange währt, wird endlich gut: Ab sofort darf auch bei Regen gefahren werden, wie hier in Monaco.

Kein richtig großer Wurf gelang EA Sports mit seinem unausgereiften Formel-1-Debüt im Frühjahr letzten Jahres. Mit Season 2000 soll nun der verloren gegangene Boden zu Platzhirsch Grand Prix 3 gutgemacht werden.

EA Sports' Simulation rund um die Königsklasse des Motorsports war weiß Gott kein schlechtes Spiel, aber längst nicht perfekt. *F1 2000* wirkte etwas unfertig und es überkam einen das Gefühl, dass hier ein Spiel gerade noch rechtzeitig zu Beginn der letzten F1-Saison auf den Markt geworfen werden sollte. Aufgrund dieses „Zeitproblems" schien bei *F1 2000* auch permanent die Sonne. Wechselnde Wetterbedingungen und packende Regenrennen gab's bisher nur beim Genreprimus *Grand Prix 3*.



Alles andere als ein Augenschmaus: Die verpixelten Wälder von Hockenheim.



Die Fahrzeuge basieren auf den Modellen und Daten der Saison 2000, wirken bei näherer Betrachtung aber etwas pixelig.

Bisher, denn *Season 2000* bietet als wichtigste Neuerung nun auch eine dreistufige Wettersimulation. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge ändert sich bei regennasser Straße merklich und ist darüber hinaus mit aufspritzender Gischt und Lichtspiegelungen auf dem Asphalt hübsch anzuschauen, ohne allerdings an die Grafikpracht eines *Grand Prix 3* heranzukommen. Außerdem verkommt das Spiel in der höchsten Auflösung selbst bei einem flotten Pentium-III-Prozessor nach wie vor zu einer Ruckelorgie.

Die zweite nennenswerte Neuerung ist die Fahrschule. In einem Arrows-Zweisitzer müssen Pylonen-Parcours' gefahren werden. Gelingt Ihnen das, schalten sich weitere Teststrecken frei. Ansonsten gibt es – abgesehen von den aktuellen Original-Daten der Formel-1-Saison 2000 und einer leicht modifizierten Benutzeroberfläche – enttäuschenderweise gar keine Neuerungen, so dass *Grand Prix 3* an der Genre-Spitze weiterhin einsam seine Kreise ziehen kann.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Wie bitte? Ich soll für Features, die ich eigentlich vom Ursprungstitel hätte erwarten können, noch einmal 80 Mark abdrücken? Sorry EA, aber eure Fahrschule, die Wettersimulation und die aktuellen Saisondaten hättet ihr auch einfach als Add-on für faire 30 Mark veröffentlichen können. Die Besitzer von F1 2000 werden sich Season 2000 garantiert nicht kaufen und alle anderen greifen sowieso zum besseren Grand Prix 3. Außerdem steuern sich „dank" eines einzigen Fahrmodells nach wie vor alle Fahrzeuge gleich.

F1 Championship Season 2000

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	120-550 MB/270 MB
Internet:	www.easports.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	74%
Sound:	82%
Mehrspieler:	73%
Einzelspieler:	73%

» Trotz Regenrennen: Staubtrockenes Plagiat von F1 2000. Gut, aber als Vollpreisspiel eigentlich überflüssig. «



Zwar darf auch bei Regen gefahren werden, die Auswirkungen auf das Fahrgefühl sind jedoch minimal.

Kein Titelanwärter

Mit F1 World Grand Prix und Official Formula One Racing konnten die Rennspiel-Experten von Lankhor keine großen Erfolge feiern. Ob beim dritten Streich die Korken knallen, verraten wir Ihnen hier und jetzt.



Aufgrund der fehlenden FIA-Lizenz muss – statt mit Schumi und Ferrari – mit diversen Fantasie-Teams gefahren werden.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern verzichtet *Warm-Up! GP 2001* auf die kostspielige FIA-Lizenz. Zwar müssen Sie dadurch auf Original-Daten und -Wagen verzichten, einige aus der Formel 1 bekannte Strecken wie Monaco und Interlagos sind dennoch mit von der Partie, wurden allerdings nicht derart exakt wie bei *Grand Prix 3* nachgebildet. Zählt man den Mehrspielermodus hinzu, bei dem sich bis zu zehn Raser im lokalen Netzwerk vergnügen dürfen, sind fünf Spielmodi geboten. Im gelungenen Arcade-Modus mutiert die Höchstgeschwindigkeit zum Durchschnittstempo und Ihr Wagen ist unkaputtbar.

Simulations-Frust

Der vereinfachte Simulationsmodus ist für Anfänger gedacht und bietet im Gegensatz zum richtigen Simulationsmodus diverse Fahrhilfen wie Bremskraftverstärker, Servolenkung (!) und Ideallinie. Ohne all diese Fahrhilfen sollten Sie eigentlich eine lupenreine Simulation zu spielen kriegen, doch leider kommt das ganze Renngeschehen mitsamt seiner fragwürdigen Fahrphysik alles andere als realistisch rüber. Selbst auf nasser Fahrbahn ist es bedenkenlos möglich, in todesverachtender Weise in die Kurven zu brettern und dann eine Vollbremsung hinzulegen, ohne von der Strecke zu fliegen. Den Simulations-Frust perfekt machen darüber hinaus die berechenbaren Computergegner, die so gut wie nie von der Ideallinie abweichen und recht passiv unterwegs sind. Nette Zugabe ist der Ghost-Mode, bei dem Sie auf einer der 17 Strecken gegen einen „Geisterfahrer" um neue Rundenrekorde fahren dürfen. Grafisch hat *Warm-Up!* im Vergleich zu den Vorgängern einen Schritt nach vorne gemacht, ohne aber *Grand Prix 3* oder EA Sports' *Season 2000* gefährden zu können.

Christian Sauerteig



Ganz schön stur: Die Computergegner bleiben meistens auf der Ideallinie kleben.

Kommentar

Christian Sauerteig

Auch wenn es Warm-Up! optisch keinesfalls mit Grand Prix 3 aufnehmen kann, ist die Grafik um einiges besser als bei den Vorgängern. Hauptkritikpunkt ist jedoch nach wie vor die dürftige Fahrphysik im Simulationsmodus, der immer noch nur ein Fahrmodell bietet. Ein gut 800 PS starker F1-Bolide lässt sich hier nämlich ähnlich geruhsam wie ein Turbo-Renner über die Strecken manövrieren. Kleiner Trost: Wer auf den Simulationsaspekt sowieso keinen gesteigerten Wert legt, wird Gefallen am spaßigen Arcade-Modus finden.

Warm-Up! GP 2001

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	10 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	525 MB/350-490 MB
Internet:	www.warm-up.fr.fm
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Lankhor/Microids/Havas
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**71%**
Sound:	**72%**
Mehrspieler:	**69%**
Einzelspieler:	**68%**

» Fragwürdige Fahrphysik und ein mäßiger Simulationsmodus kosten eine bessere Wertung. «

REIHE DEINEN NAMEN EIN IN DIE EWIGKEIT.

STAR TREK®

STARFLEET COMMAND™

VOLUME II

EMPIRES AT WAR™

James T. Kirk

Capt. Spok

Hikaru Sulu

Peter Burkhardt



Das Kommando der Sternenflotte beruft dich zu höheren Aufgaben. Begebe dich auf eine Mission, die dir Ehrungen und Titel, aber auch Tod und Verderben einbringen kann. Allein dein strategisches und taktisches Geschick bestimmt dein Schicksal. Eines von 8 Völkern, darunter 2 neue Völker, entsendet dich in die unendlichen Weiten. Mit dutzenden von detaillierten, neuen Schiffen und modernster Grafiktechnologie leitet Starfleet Command 2 eine neue Ära des Realismus für taktische Kämpfe im Weltraum ein.



Paramount
A VIACOM COMPANY

Bleifuß Offroad



Kommentar

Christian Sauerteig

Mir persönlich macht's verdammt viel Spaß, der breiten Masse dürfte das Ganze jedoch viel zu realistisch, simulationslastig und langatmig sein. Wer an so etwas Gefallen findet, sollte unbedingt zuschlagen. Alle anderen sollten besser Probe spielen!

Alle bisherigen Rennspiele der *Bleifuß*-Serie waren lupenreine Arcade-Raser. Doch damit ist jetzt Schluss. *Bleifuß Offroad* ist nämlich eine anspruchsvolle und im wahrsten Sinne des Wortes extrem realistische Rennsimulation. Wer hier mit Vollgas und ohne Rücksicht auf Gelände und Fahrzeug durch die Gegend heizt, wird nicht sehr weit kommen. Die Handhabung der lizenzierten Offroader will geübt sein, wenn man die Vehikel sicher durch die rund 60 abwechslungsreichen Strecken manövrieren will. Mancherorts reicht schon eine kleine Bodenwelle, um das Fahrzeug von der Strecke zu werfen. Die Fahrphysik ist wie die Grafik durchweg gelungen, für Otto Normalspieler aber im Ganzen viel zu realistisch und anspruchsvoll geraten.

Christian Sauerteig



Über Stock und Stein querfeldein: Es ist alles andere als leicht, seinen Offroader durch die hügelige Landschaft zu manövrieren.

Bleifuß Offroad

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 LAN (1 Sp./CD)
CD/HD:	265 MB/35-250 MB
Internet:	www.vid.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Channel 42/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Fast schon zu realistische Offroad-Simulation. Genre-Experten wird's gefallen... «

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	71%
Mehrspieler:	78%
Einzelspieler:	73%

Snow Storm



Mit 190 km/h darf über die weiße Pracht gebrettert werden – aufgrund der mäßigen Steuerung kein leichtes Unterfangen.

Aus dem saukalten und dauerverschneiten Russland kommt diesen Monat das erste Snowmobil-Rennspiel nach Deutschland. Wie der Name vermuten lässt, rasen Sie mit bis zu 110 PS starken Motorschlitten durch schön verschneite und eisige Winterlandschaften. Wer sich im einsteigerfreundlichen Trainingsmodus mit dem glatten Untergrund und der ungewöhnlich-umständlichen Lenkung vertraut gemacht hat, darf im Championship-Modus an den Start gehen und sich mit guten Platzierungen insgesamt neun Strecken und acht Schneemobile freischalten. Die Grafik macht einen akzeptablen Eindruck und bringt die Geschwindigkeiten von bis zu 190 Stundenkilometern realistisch rüber. Hinsichtlich der teils seltsamen Fahrphysik und frustrierend unpräzisen Steuerung wartet für zukünftige Werke aber noch einiges an Arbeit auf die russischen Entwickler von United Software.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Coole Idee, mäßig umgesetzt. Grafik, Computer-Gegner und Spielmodi sind motivierend, doch die viel zu umständliche Steuerung dürfte für so manchen Frust sorgen. Wer genug Zeit investiert, dürfte ein paar Stunden seine Freude haben – danach sind auch schon alle Strecken freigeschaltet.

Snow Storm

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-6 LAN (1 Sp./CD)
CD/HD:	285 MB/35-250 MB
Internet:	www.unitedsoftware.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	United Software/Phenomedia
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Kurzes Spielvergnügen mit Mängeln in der Steuerung. Nichts für Gelegenheitsspieler. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	65%
Sound:	61%
Mehrspieler:	60%
Einzelspieler:	59%

Championship Surfer



Wasser, so weit das Auge reicht. Als eine Art *Tony Hawk* im feuchten Nass müssen mit dem Surfbrett unter den Füßen diverse Stunts und Tricks gezeigt und Punkte eingestrichen werden. Dank der schicken Grafik und des coolen Soundtracks kommt auch Spaß und Atmosphäre auf, doch nach einigen Stunden ist das Vergnügen aufgrund des eintönigen Spielablaufs auch schon wieder vorbei. Für zwischendurch ganz nett. **cs**



Dave Mirra Freestyle BMX



Nach Skateboard-Gott Tony Hawk rollt mit BMX-Weltmeister Dave Mirra der nächste US-Superstar auf unsere PCs. Als einer von zehn BMX-Fahrern dürfen Sie in zwölf Levels über 1.300 verschiedene Tricks und Stunts vollführen. Steuerung und Grafik sind ähnlich gut wie bei *Tony Hawk's Pro Skater 2*, das insgesamt jedoch noch einen Tick abwechslungsreicher ist und die ausgefalleneren Spielmodi bietet. **cs**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Acclaim
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 71% **Sound:** 74%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 76%

Tiger Woods PGA Tour 2001



Sechs Monate nach der 2000er-Edition erscheint bereits der Nachfolger. Mit zwei neuen Kursen und einem neuen Spielmodus halten sich die Neuerungen arg in Grenzen und die Steuerung ist ärgerlicherweise nach wie vor zu ungenau. Abgesehen von einem minimal überarbeiteten Hauptmenü hat sich auch grafisch rein gar nichts getan – hier soll doch nicht etwa der Kunde abgezockt werden? **cs**



Virtual Pool 3



Wie die beiden Vorgänger überzeugt auch *Virtual Pool 3* durch eine hervorragende Ballphysik und zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten. Anfänger werden im vorbildlichen Tutorial von Jeanette Lee angelernt und dürfen ihr Können später im neuen Karrieremodus erproben und gegen die weltbesten Spieler antreten. Fazit: Wer eine realistische Billardsimulation sucht, ist mit *Virtual Pool 3* bestens bedient. **cs**





Luftangriff: An Bord einer Spitfire eskortieren Sie Hurricans zum Schauplatz. Der Feind hat Ihnen jedoch schon aufgelauert und eine der Hurricans ist bereits schwer getroffen.

Die entscheidende Schlacht

Tosende Motorengeräusche dröhnen durch die Luft. Am Horizont zeichnen sich zahlreiche Kampfflugzeuge ab. Die Schlacht um England ist in vollem Gange.

Geschichtsstunde: Während des Zweiten Weltkrieges fand am Himmel über England vom 10. Juli bis 15. September 1940 eine der wohl bedeu-tendsten Luftschlachten statt. Deutschland und England boten sich die Stirn, um dem Ausgang des Krieges zu ihren Gunsten zu entscheiden. In *Adlertag – Die Luftschlacht um England* wird die Zeit zurückgedreht und Sie entscheiden, welche Nation gewinnt.

Der richtige Dreh

Sie starten Ihre Laufbahn entweder als waghalsiger Pilot oder gestandener Kommandeur. Drei Modi stehen Ihnen zur Auswahl: Eine dynamische Kampagne für die taktisch interessierten Flieger, Schnell-Missionen für Action-Anhänger und das DeathMatch gegen bis zu sieben Spieler über Netzwerk und Internet. Die Anfangsszenarien der 28 eintönig gehaltenen Schnell-Missionen dienen zunächst als Einweisung, bevor es richtig losgeht. Bei der dynamischen Kampagne planen Sie Angriffsrouten auf einer 2D-Karte, befehligen Ihr Kommando über Funk und können dann selbst aktiv in den Kampf eingreifen.

Die Sichtweise

Adlertag – Die Luftschlacht um England bietet zwar, wie in der Pressemitteilung versprochen, beeindruckende Luftkämpfe, allerdings nicht in Hinblick auf die Grafik. Die von Empire so hochgelobte „Detailtiefe der Landschaft“ wirkt unnatürlich und teils verschwommen. Ebenso bescheiden sind die kaum zu erkennbaren Lichteffekte beim Beschuss anderer Flugzeuge. Die fünf interaktiven Cockpits sind hingegen ein Leckerbissen. Jeder Schalter und Hebel ist per Maus bedienbar. Und während Sie sich den Innenraum des Cokpits in Ruhe anschauen, dröhnen aus den Boxen die Funkgespräche Ihrer Kameraden.

Tanja Bunke

Kommentar — Tanja Bunke



Die Einführungsmissionen zu Anfang des Spieles sind sehr hilfreich für Neueinsteiger, wobei Adlertag im Großen und Ganzen eher für erfahrene Flieger ausgelegt wurde. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und das Flugzeug driftet bereits bei der kleinsten Bewegung am Joystick ab. Schade auch, dass die Grafik der Umgebung etwas langweilig und verschwommen ist. Die Flugzeuge hingegen sind ein wahrer Augenschmaus.



Das Cockpit der Spitfire wirkt ziemlich spartanisch. In sicherer Entfernung beobachten Sie den am Himmel tobenden Kampf.

Adlertag – Die Luftschlacht um England

Mindestens:	PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 600 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD/ 8 via Netzwerk/Internet
CD/HD:	308 MB/ 495 MB
Internet:	www.empireinteractive.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	79,95 DM
Hersteller:	Rowan Ltd./Empire Int.
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	16 Jahre

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Flugsimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	Ja
Grafik:	64%
Sound:	71%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

» Historische Flugsimulation mit beeindruckenden Luftkämpfen. Für Profis jedoch etwas eintönig. «

Verliere nie dein Ziel aus den Augen_

Maximum

PROJECT I.G.I.

Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

Mit den Worten „I'm going in" stürzt du dich als Söldner in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte vom staubigen Afrika bis in die Eiswüste von Murmansk infiltrieren: „Think your way in, shoot your way out!"

+ Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
+ Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturmwaffen der NATO
+ Beratung der Spielentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten



PC CD

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

Everquest: The Scars of Velious



Die zweite Erweiterung des Online-Rollenspieles bietet 16 optisch beeindruckende Zonen auf dem Schnee-Kontinent Velious. Unterirdische Städte, düstere Türme, Kristallkavernen und Eishöhlen erwarten Sie und locken mit Hunderten von magischen Gegenständen. Bewacht werden diese von einer Reihe neuer Gegner, wie zum Beispiel Eisriesen, Kristallspinnen und einer Riesenschildkröte. Ein Muss für jeden Everquestler. **tabu**



Mindestens: P 200, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, Glide, DirectSound
Hersteller: Verrant/UbiSoft
Preis: Ca. DM 49,95
Genre: Rollenspiel
Grafik: 88% **Sound:** 80%
Einzelspieler: – **Mehrspieler:** 90%

Hellboy



Die Dogs of the Night haben es auf uns abgesehen und wollen das Universum zerstören. Die einzige Rettung scheint Hellboy zu sein, ein rotes, schwanztragendes Ungeheuer aus der Feder des Comic-Zeichners Mike Mignola. Cryos Action-Adventure spielt sich ein wenig wie *Alone in the Dark*, weist aber nicht annähernd dieselbe Spieltiefe auf. Die Steuerung hat starke Mängel, namentlich in den nicht sonderlich ansprechenden Kampfsequenzen. **ha**

Mindestens: P 333, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Cryo
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 75% **Sound:** 68%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 59%

Jetfighter 4



Alles Böse der Welt hat sich gegen die USA verschworen und will das ganze Land unterwerfen. Da muss schon der Spieler als Super-Pilot ran, die Weltmacht retten und die Lumpen in ihre Schranken verweisen. Mehr Actionspiel als Simulation, wendet sich *Jetfighter 4* eher an Gelegenheits-Piloten. Technisch nur Mittelmaß, kann auch der Spielverlauf nicht überzeugen: Zu kurz, zu eintönig und zu unspektakulär präsentiert sich die Simulation. **cm**

Mindestens: P 333, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Mission Studios/Take 2
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Flugsimulation
Grafik: 63% **Sound:** 50%
Mehrspieler: 59% **Einzelspieler:** 61%

König Artus



Der junge Bradwen ist auf der Suche nach dem legendären Schwert Excalibur. Sein Wunsch ist es, irgendwann einmal in König Artus' Tafelrunde aufgenommen zu werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, das Geschehen aus zwei verschiedenen Sichtweisen durchzuspielen, die Variationen halten sich dabei jedoch ebenso in Grenzen wie der Schwierigkeitsgrad der Rätsel. Ein typisches Einsteiger-Adventure aus der Cryo-Fließbandproduktion. **ha**



Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Cryo
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 59% **Sound:** 65%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 48%

The Typing of the Dead

Auf der Cover-DVD



Die Schlacht der Sekretärinnen hat begonnen: „Tipp oder stirb!" Eltern, jetzt habt ihr die Chance, dass eure Kinder mal freiwillig was lernen. Schreibmaschinenenkurse sind out, *Typing of the Dead* ist in. Durch schnell in die Tastatur gehackte Wörter lassen sich hier munter Zombies plätten. Derart motiviert, lohnt es sogar, sich durch die integrierte Lektion für das Zehnfingersystem zu quälen. Wer die Untoten auf Dauer im Adlersuch-Verfahren verfolgt, hat nämlich bald ausgetippt. Schade, dass das Spiel nicht besser lokalisiert wurde: Englische Halb-Zungenbrecher wie „chocoholic dentist" erschweren die Highscore-Jagd und so langweilt das Tastaturgewusel trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und zahlreicher Spielmodi nach einer Weile. Vielleicht ändert der Mehrspielermodus daran etwas, der bei unserem Testmuster noch gestreikt hat.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Klasse: Endlich wieder Sega-Spiele am PC! Wer das Zehnfingersystem beherrscht, kann nun protzen. Die niedrige Auflösung und leichte Grafikfehler stören den witzigen Spielablauf kaum. Ein Dreikäsehoch sollte wegen der derben Grafik (Bluuuut!) allerdings nicht vor die Tastatur.



„Ghost", „Ouch" oder „Flu": Was reimt sich bloß auf „through"? Wer schnell die Lösung tippt, kann diesen Endgegner schlagen.

The Typing of the Dead

Mindestens: PII 233, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll: PIII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Tastatur
Spielerzahl: 2 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD: Ca. 478 MB/ca. 565 MB
Internet: www.typeordie.com
Sprache: Englisch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: Smilebit/Sega/Empire
Veröffentlichung: Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

Spieleanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Drei Dinge in einem: Schreibmaschinen-, Englisch- und Metzelkurs. Exzentriker greifen zu! «

Genre: Action
Testversion: Beta v. Dezember
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Nein
Grafik: 79%
Sound: 74%
Mehrspieler: ?
Einzelspieler: 65%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13-17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller, Christina Sachse

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)

PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck

Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

ANZEIGENMARKETING/LESERDATEN:
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 2000: 119.477 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Die PC ACTION 03/2001 erscheint am 21. Februar 2001

Spielerforum



Exklusiv auf der PC-Action-DVD: Jeden Monat das große Spielerforum-Archiv mit über 600 MB Tools für Ihre Lieblingsspiele!!!

Profi-Turniere: CPL Europe und CPL Dallas

CPL
ESPORT

Seite 120

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Kings
2 Ensemble-Studios-Karten, 2 Kampagnen von T-Pot Software, 17 *AoK*-Szenarien, Von Kimbern und Teutonen: 2 Szenarien aus dem neuen *AoK*-Add-on

Command & Conquer
AR2-Mods: Chrono Storm, Lions Rules und Deezire 4.5, MapPack II: Drei neue Westwood-Karten, AR2-Karten: The Beach (2 Spieler), 4 Corners, City Under Siege, Naval Wars (2-4 Spieler), Editor FinalSun 0.97 Final inkl. DLLs

Die Sims
Handtaschen, Schneemann-Familie, schneebedeckte Dächer, Alle Folgen der *Sims*-Soap SimCastle

Die Siedler 3
Die offiziellen *Siedler 3*-Desktopmotive der Mayas

E-Sport
Tutorial-Artikel: *CS*-Strafejumps für alle, *UT*-Demos

FIFA 2001
Werbebanden, Screen-Pop-ups, Pause-Menübildschirm, Startbildschirm für *FIFA 2001*, Savegames zum Tor des Monats

Flugsimulationen: CFS 2
B-25B Mitchell „Ruptured Duck", Passendes Cockpit für die B-25, „Betty" Air-File, *CFS 2*-Karte

Grand Prix 3
Editor GP3Master 1.0

GTA 2
Karte des Monats (*GTA 2*), Zwei Porsche-Boliden und ein Citroen AX (*GTA 2*), Tutorial-sammlung (*GTA 2*), Neue Mission (*GTA 2*), GTA Psycho (*GTA*)

Half-Life Counter-Strike
Bender-Models, Dust a la Bender (Wad-File)

Need for Speed
Cadillac Evoq, Ford Mondeo und Lola T70 MkIII (alle *NfS 4*), BMW 328Ci und Cala (bei decNfS 3)

NHL 2001
Grafik-Update: DEL

Starcraft
Karte: Firing Line, Winterliche Desktop-Motive, *Warcraft 3* Total Conversion

Star Trek Voyager Elite Force
PadKitchen, Klesconian Curves, Zusätzlich nur auf DVD: Das Padman-Paket mit Map, Model und Skins und einer Capture-the-Flag-Karte

Ultima Online
Interview mit Gordon „Tyrant" Walton

Unreal Tournament
Bender Model mit Voicepack, *UT* Patch 436, MultiCTF, MultiCTF Map Pack, DM-The-EdgeII, *UT* Bonuspack 4

Spielerforum

Half-Life

Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt Alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Obwohl die PC-Action-Masters-Turnierserie erst jetzt aus den Startlöchern kommt, bin ich gespannt, wer im Finale in Nürnberg dabei ist. Besonders freue ich mich, dass wir mit unserem mTw|pca-Team schon die ersten sechs Punkte kassiert haben."

Die offizielle Counter-Strike-Seite wünscht Ihnen ein schönes neues Jahr! Auch auf de_dust ist es Winter geworden. Gott sei Dank müssen wir mit dem Arctic-Avengers-Model nicht frieren. Mit Pudelmütze und Sig macht das „Campen" Spaß.

Auf CD-ROM

Bender-Models
Die beliebten Comicfiguren aus den Bender-Comics. Das Pack enthält alle Spielfiguren sowie die Geiseln und das legendäre Italy-Alien.
bender_pack.zip

Dust a la Bender (Wad-File)
De_Dust präsentiert sich uns in einem ganz anderen Aussehen. In Verbindung mit den Bendermodels macht *CS* gleich doppelt so viel Spaß.
cs_dust.wad.wad

zusätzlich nur auf DVD
Mods: Counter-Strike 1.0, Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0, Crash, The Evil Thing, Mission of Mercy, Deliverance, The Long Night, Little Skycraper of Horrors; Map: cs_assault2k; Extra: Bot-Pack



Die Federated Long Rifle von allen Seiten. Eine der Waffen, die Ihnen im neuen BattleTech-Mod zur Verfügung stehen.

Mach's mit Mechs!

Die Jungs von TFortress2.de haben eine neue *Half-Life*-Mod-Seite gestartet. Bei diesem Mod (http://battletech-hl.tfortress2.de) geht es um die Umsetzung des bekannten Brett- und Computerspieles *Battletech/Mechwarrior*. „Der *Battletech-HL*-Mod macht gute Fortschritte und wird bestimmt ein Hit!", ist auf der offiziellen Homepage zu lesen. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten und für die nächste Ausgabe versuchen, ein paar exklusive Screenshots zu bekommen.

Karten gesucht

Cliffe, einer der Programmierer von *Counter-Strike*, sucht immer noch Karten für die nächste *CS*-Version. Wenn Sie ein kleines Goldstück „gemappt" haben und finden, dass es unbedingt im Kartenpool jedes Servers zu finden sein sollte, schauen Sie doch einmal unter http://forums.counter-strike.net/showthread.php?threadid=39636 vorbei.

Comicstil

Bender, der Meister der lustigen Comicfiguren, hat in Zusammenarbeit mit TheCarnage ein kleines Wad-File kreiert, mit dem die Karte de_dust gleich ein völlig neues Gesicht



Comic-Figuren in Counter-Strike: Die Bender-Models machen es möglich. Das Pack ist bei uns auf der Cover-CD zu finden.



Hat uns da jemand was ins Essen gemischt oder warum herrscht hier eine derart explosive Stimmung unterm Hinterteil? Jedenfalls muss der Kollege ungewollt schnell vom Klo runter. ;-)

bekommt. Sie ist ideal für diejenigen unter Ihnen, die auch die Bender-Models benutzen. Bender-Models, Wad-File und Installationshilfe finden Sie selbstverständlich auf unserer Cover-CD.

Springinsfeld

Der Strafejump ist wohl das zurzeit am meisten diskutierte Thema in der *Counter-Strike*-Szene. „Übung" (Skill), „Cheat" oder „Bug" sind die meistbenutzten Wörter, die man in diesem Zusammenhang in den Foren lesen kann. Auf vielen Fanseiten laufen Umfragen über diesen Sprung. mTw.pca|Hellwoofer hat sich für Sie die Mühe gemacht, hinter das Geheimnis des Strafejumps zu kommen. Mehr zum Thema finden Sie auf Seite 120 (E-Sport & mtw|pca).

Tipps für den Download

War In Europe 1.6
Download Mirror: http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/wie/wiebeta16.exe
CidHighwind und sein Team haben eine neue Beta des War-In-Europe-Mods veröffentlicht. Damit wären kalte Winterabende gerettet.

Turbo Mod Alpha 4
Download Mirror: http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/complex/turboa4.exe
Die Szene bezeichnet diese Modifikation oft als Fun-Mod, da er jede Menge Spielspaß mit sich bringt. Auch die neue Alpha macht einen sehr guten Eindruck. Mehr Information finden Sie unter www15.brinkster.com/turbomaps.

55 neue Spraylogos
Download Mirror: http://csnation.counter-strike.net/logoville/logoload
Bei Logoville können Sie sich 55 neue Spraylogos herunterladen. Wenn Ihnen die Standardlogos nicht gefallen, finden Sie dort sicherlich Alternativen.

Human Future 0.6
Download Mirror: www.human-future.de/mod/2338_v06.zip
Auch zu dem weniger bekannten Mod 2338 : Human Future ist ein neues Update erschienen. Allerdings merkt man dem Mod noch an, dass er sich in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Detaillierte Informationen finden Sie auf der zugehörigen Website www.human-future.de.

Außerdem

/// Eine neue Version des **Oddbots** (http://oddbot.hlfusion.com/), ein computergesteuerter Gegner für **TFC** und **Front Line Force**, wurde veröffentlicht. /// PC Zone (www.pczone.co.uk) hat einen **Bericht** veröffentlicht, bei dem auch **Gooseman** mit von der Partie ist. Er erzählt die **Geschichte von Counter-Strike**. Auf sechs Seiten geht der Artikel auf Aimbots und die **Zukunft** von *CS* ein. /// Die **Scripting/Config FAQ** von Counter-Strike.de wurde auf Version 2.1 geupdatet. /// Die beliebte **Szene-Seite** (www.suj-news.de) von CiT und Jessie ist mit **neuem Design** zurück. Für Sie ein **Pflichtbesuch**! /// Auf Counterstrike-home.de finden Sie ein **Interview** mit **TheCarnage**. Er erzählt, wie er zum Modelmachen kam, außerdem findet sich viel Wissenswertes über ihn als Person und über seine Arbeit. /// Der **Clan Z** gewann den **Eurocup** (www.clanbase.com) und holte die **Siegprämie von 1.000** Euro nach Finnland. /// Bei **OzCStrike** (www.ozcstrike.com) finden Sie seit kurzem einen interessanten Artikel über **Teamplay** oder Deathmatch in *Counter-Strike*. /// Der **Preis** für die **CS-Verkaufsversion** fällt weiter, **GameIt** will nun nur noch **knapp 20 Mark** dafür. ///



Gekonnt haben wir den anfahrenden Typen aus seinem Jeep gesprengt. Guten Flug!

Unreal Tournament



Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter alias Mr.PayDay<TJBz>
24 Jahre, Student in Hamburg
http://www.jerkyz.de
ICQ #35782617

„Im Rahmen des E-Sport-Gedankens erlebt UT seinen zweiten Frühling. Neue, größere und hoch dotierte Turniere finden wir allerorts. Der Zulauf, was Clans und Spieler betrifft, will auch nach über einem Jahr noch nicht enden, so dass sich UT endgültig als feste Größe neben Counterstrike etabliert."

Die Player-Models von Strike Force gehören sichtbar zu den realistischsten überhaupt, da Uniformen und Ausrüstungen detailgenau entworfen wurden. Das könnte den Spielspaß natürlich erhöhen.

Auf CD-ROM

Bender Model mit Voicepack
Die bekannte Comic-Figur, von Slyrr für *UT* als Skin entworfen!
Bender.exe

MultiCTF
Eine fantastische CTF-Variante mit vielen Gimmicks
MultiCTF2Beta4UMOD.exe

MultiCTF Map Pack
Einige zusätzliche Maps für den neuen Mod
CTFM-Mappack1.exe

DM-TheEdge][
Interessant gestaltete Map von Faceless im Burg-Stil mit hervorragender Optik
Dm-edge][.exe

UT Patch 436
Der aktuelle und offizielle *UT*-Patch von EPIC
utpatch436.exe

UT Bonuspack 4
Das offizielle Erweiterungspack
Utbonuspack4.exe

zusätzlich nur auf DVD
UT BonOuspack, *UT* Inoxxpack, *UT* Mod Excessive, Chaos *UT* Beta, Unreal4Ever, TacticalOps1.5, Unreal Fortress, *UT* Patch 436, MultiCTF, MultiCTF-Map Pack, *UT* Bonuspack4

Die junge Dame in Blau spielt mobile Haubitze und lehrt ihren Gegner das Fürchten. Kein Wunder: Die Flak gehört nach wie vor zu den gefährlichsten tödlichen Nahkampfwaffen im Spiel!



Rambo-Taktik: Im Flaggenraum der feindlichen Basis lauern eine Vielzahl von Gegnern. Flak-Cannon draufhalten kann helfen.

In eigener Sache

In letzter Zeit haben mich eine Menge Leser des *UT*-Spielerforums per Mail und ICQ angesprochen. Die bisher durchweg positive Resonanz ist ein Zeichen dafür, dass der Großteil von Ihnen mit meiner Themenauswahl zufrieden ist (falls nicht, fordere ich Sie zum *UT*-Match auf). An meine Grenzen stoße ich jedoch jeden Monat aufs Neue, da die Anzahl der Themen und auch der Zeichen begrenzt ist. Mich würde nun interessieren, welche Themenvorschläge oder Wünsche Sie haben. Gibt es LAN-Partys mit dem Schwerpunkt *UT* in Ihrer Nähe? Interessieren Sie bestimmte Maps oder Modifikationen? Haben Sie Fragen zu Clans, Ligen, Spielern, Turnieren, etc.? Sind Sie der Meinung, dass ich die Schwerpunkte noch mehr auf das Spielen von *UT* online legen sollte oder auf andere Bereiche? Interessiert Sie die internationale Szene? Inwieweit soll ich nur einmalig oder doch regelmäßig auf Modifikationen wie Tactical Ops eingehen? Wie es scheint, haben sich nämlich meine Vorschusslorbeeren oft nicht bestätigt und ich bin auf die Euphorie der Entwickler reingefallen. Tactical Ops war nur wenige Wochen spannend, Infiltration fristet ein Nischendasein und Unreal Fortress hat noch eine Menge Fehler. Wozu also Platz für Modifikationen verschwenden, die sich dann doch nicht durchsetzen können oder fehlerbehaftet sind? Nach wie vor sind Team Deathmatch und Capture The Flag am beliebtesten. Selbst die *UT*-eigenen Mods, wie Domination, Assault oder Instagib, spielen nur ganz wenige Freaks, und das meistens nicht mal organisiert in Clans, Ligen, etc. Falls Sie den Wunsch haben, dass ich dennoch regelmäßig neue Modifikationen vorstellen soll, dann lassen Sie es mich wissen! Ich bitte Sie daher um Anregungen, Wünsche und Kritik, die Sie unter Andreas.Butter@T-Online.de. loswerden können.

Das Aus von Clanz.de

Nach nur wenigen Wochen ist das ambitionierte Team von Clanz.de leider gescheitert. Zyniker würden sagen: „erwartungsgemäß". Dies ist der dritte Misserfolg von deutschen *UT*- bzw. Spiele-Portalen binnen weniger Monate. Letztes Jahr wurde das Projekt UnrealNet von einem Tag zum anderen beendet, im Herbst 2000 gab UT Inside auf. Die Gründe waren – laut Kritikern und Mitgliedern – jeweils unterschiedlich. Teils waren die Teams nicht homogen, teils fehlte die Erfahrung, teils wiesen die Konzepte große Lücken auf oder die Gestaltung und das Angebot der Homepage waren unzureichend. Eines hatten aber alle Projekte gemeinsam: Das ganze Vorhaben wurde schlichtweg unterschätzt. Damit gibt es für den deutschen *UT*-Zocker kein Portal, das den Namen auch verdient. Zwar berichten Seiten wie www.planetmtw.de aus der *UT*- und *CS*-Szene und Ut-Web (ut.gamesmania.de/) deckt z. B. den Bereich von und um *UT* ab, doch eine Szeneseite, die beides ideal kombiniert und zweisprachig den Informationsbedarf der Zocker befriedigt, gibt es leider nicht. Das Potenzial war definitiv da. Besonders UT Inside erfreute sich sehr großer Beliebtheit, da der Leser binnen weniger Minuten wusste, was „los" war. Das traurige Ergebnis sind jeweils frustrierte Teams und Leser auf beiden Seiten. Angesichts der gescheiterten Konzepte bleibt zu hoffen, dass sich in naher Zukunft doch die eine oder andere Gruppe organisiert, um ein unabhängiges und kompetentes Portal zu gestalten. Interessenten gibt es auf Macher- und Leserseite genug. Ich werde für Sie die Augen offen halten und die weitere Entwicklung beobachten.



/// **Flux** von **Ut-Web** (ut.gamesmania.de/) hat auch dieses Mal eine Menge erstklassiger Files besorgt, die Sie auf der Cover-CD finden! /// Anlässlich des vergangenen Weihnachtsfestes hat **UnrealEd** unter unrealed.games web.com/x-mas/maps.php 16 Maps zum Download bereitgestellt, darunter auch vier Domination-Maps und eine Assault-Map! /// Zum dritten Quartal 2001 möchte das Team **Unreal Rally** unter www.unrealrally.de.tt einen überaus interessanten Mod bereitstellen, bei dem Sie per Jeep um Frags kämpfen. /// Ein deutsches Forum für Level-Designer haben DavidM und Meggaiwa unter www.planetunreal.com/teamvortex/davidm eingerichtet. /// Der Mod **Resident Unreal** macht offensichtlich Fortschritte. Einen aktuellen Status-Report finden Sie unter www.residentunreal.com/. /// Sollten Sie Interesse an neuen Skins und Models für Ihre *UT*-Spielfigur haben, werden Sie bei UTMachine (www.planetunreal.com/utmachine) garantiert fündig! /// Allen Fans exotischer Mods ist ein regelmäßiger Besuch von **ModSquad** (www.planet unreal.com/modsquad) zu empfehlen. Das Team bewertet und katalogisiert alle Werke. Sie sollten also einen Blick riskieren. /// Neueste Entwicklungen zum **Strikeforce v. 1.60** Launch sind unter www.planetunreal.com/strikeforce/ zu verfolgen!" ///



Strikeforce moves on: Die Texturen sind beeindruckend, das Design der Levels optisch ansprechend, wenn auch noch ein wenig kantig. An dem Gameplay müsste jedoch noch etwas getan werden.

Elite Force

Benjamin Boerner ist Gründer und Web-Master der *Star-Trek-Elite-Force*-Fanpage hazardteam.de.

Benjamin Boerner,
19 Jahre, Schüler aus Gevelsberg
bebo@hazardteam.de

„Endlich ist der Source-Code von Star Trek Voyager: Elite Force veröffentlicht. Hoffentlich kann die Szene genug Mod-Entwickler aufbieten!"

Elite-Force-Spieler ENTE gratuliert PC ACTION mit einer Map zum 5-jährigen Jubiläum.

Diese Map mit völlig abgefahrenen Sprüngen und außergewöhnlichem Gameplay gibt es auf der PCA-Cover-CD.



Patch 1.1

Am 2. Dezember war es so weit. Der Patch Version 1.1 für *Elite Force* wurde endlich freigegeben. Neben einer verbesserten Joystick-Steuerung gibt es eine ganze Reihe Bugfixes. Zu den wichtigsten Änderungen gehören die Unterstützung der Ati Radeon 3D-Karten und die Beseitigung des „Turret-Bugs", der die eigenen Teamkameraden auf der Dreadnought dazu veranlasste, den Spieler anzugreifen. Ansonsten wurden noch Clipping-Fehler und andere Grafikpatzer beseitigt. Für Mehrspieler-Freunde ist der Patch Pflicht, denn die Version 1.1 ist nicht kompatibel mit der Verkaufsversion. Bedenken sind aber unnötig, denn die Spielstände funktionieren auch mit Version 1.1 einwandfrei. Einziges Problem: Wurde ein Spiel gespeichert, nachdem einer der alten Fehler aufgetreten ist, taucht dieser Bug auch in der gepatchten Version auf. Wenn beispielsweise gespeichert wurde, nachdem die eigenen Teamkameraden angefangen haben, auf einen zu feuern, dann wird auch mit der neuen Version auf den Spieler geschossen. Einzige Lösung: Einen früheren Spielstand laden.

Source-Code und GDK

Endlich kann die Fan-Szene mit der Arbeit an Mehrspieler-Mods beginnen. Noch sehnlicher als der Patch wurde der Source-Code erwartet, der von Raven einen Tag nach dem Patch ins Netz gestellt wurde. Zusammen mit der aktualisierten Version 1.1 des Game Developers Kits, kurz GDK, können nun fast alle Ideen und Wünsche der Fans realisiert werden. Lust auf eine *CounterStrike*-Variante? Gibt es vielleicht überragende Ideen, die noch nie in einem Mod zu sehen waren? *Star Trek* bietet praktisch unendlich viele Möglichkeiten. Ab jetzt kann also jeder Trekkie seine eigene Geschichte erzählen.

Verkaufszahlen

Elite Force hat sich bei uns wesentlich besser verkauft als beispielsweise in den USA. Projektleiter Brian Pelletier dazu: „Die Verkaufszahlen für *Elite Force* in Deutschland sind SEHR BEEINDRUCKEND und liegen jenseits unserer Schätzungen!". *Elite Force* wurde außerdem zum Gamespy Game of the Year 2000 gewählt und konnte sich somit gegen Titel wie *No One Lives Forever* und *Alice* durchsetzen.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth alias mTw|pca-phomeXa
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com

„Dass solche Events wie die Cyberathlete Professional League auch in Deutschland kommen werden, stand schon länger fest, aber die hohe Akzeptanz hat mich überwältigt."

Die Szene hört ... Radio

Seit kurzem gibt es auch einen Internet-Radiostation für Zocker: F-X R@dio. Zu hören ist der Sender mit dem kostenlosen Programm WinAMP (www.winamp.com) unregelmäßig in den Abendstunden. Es handelt sich dabei um ein reines Hobbyprojekt, das sich auf Online-Gaming (*Counter-Strike*) spezialisiert hat. In der Vergangenheit gab es unter anderem Liveschaltungen zu den CPL-Events via Handy und nachträglich einige Interviews mit den Teilnehmern. Bisher gibt es nur eine Fan-Homepage (http://fx-radio.pinguinhoehle.de) auf der weitere Informationen abgerufen werden können. Hören können Sie den Sender – wie bereits erwähnt – über den WinAMP-Player, indem Sie anstatt Dateien folgende Internet-Adresse öffnen: 62.26.216.3:8003. Direkten Kontakt gibt es über jeden handelsüblichen IRC-Client, dem Quakenet (irc.gameplay.de) und dem Channel #f-x.

Auf CD-ROM



CS-Strafejumps für alle
Ausführlicher Artikel über eine spezielle und sehr schnelle Sprungtechnik in *Counter-Strike*.
Strafejumps.html
3rd_Person_Strafing.exe
CS_Strafejump.exe

UT-Demo
Mortal Teamwork|PC Action vs Ocrana – Tempest – UTI Halbfinale
uti_tempest.exe

UT-Demo
Mortal Teamwork|PC Action vs Ocrana – Deck16][– Clanbase Winter 2000 Finale
cbfinal_deck_ocr.zip

zusätzlich nur auf DVD
UT-Demos: mTw|pca vs. NBF, mTw|pca vs. NUB. CS

Hochsaison für professionelle E-Sport-Turniere

Im Dezember wurden gleich zwei CPL-Turniere abgehalten (http://thecpl.com). Zuerst fand vom 8. bis 10.12.2000 ein Turnier der CPL Europe in Köln statt, gefolgt von der CPL-Veranstaltung in den USA vom 15. bis 17.12.2000 in Dallas. Ausgespielt wurde jeweils *Half-Life Counter-Strike* im 5-gegen-5-Modus und der aktuelle id-Ego-Shooter im 1-gegen-1-Duell.



Das CS-Team des Clans mTw|pca bespricht das nächste Spiel auf der CPL Europe.

CPL Europe Köln – Sportveranstaltung statt LAN-Party

Es passiert im eigenen Land und kaum einer bemerkt es: Mit der Cyberathlete Professional League (CPL) Europe fand das wohl bisher größte E-Sport-Turnier in Deutschland statt. Nach Köln reisten Clans und Einzelspieler aus aller Welt, um sich miteinander zu messen. Obwohl das beliebte *Counter-Strike* gespielt wurde, lag das Hauptaugenmerk, wie so oft, auf dem letzten id-Software-Spiel. Auch die Verteilung der Preisgelder zeigte das deutlich: Während für *Counter-Strike* 10.000 € ausgespielt wurden, standen für das id-Herrenturnier 25.000 € und für die Frauen-Wettbewerbe 2.500 € zur Verfügung. Außergewöhnlich und professionell waren Präsentation und Ablauf der Veranstaltung. Es handelte sich nicht länger um das typisch chaotische LAN-Party-Klischee, sondern vielmehr um eine Art Sportveranstaltung. Im Erdgeschoss konnten die Zuschauer den Turnieren folgen, entweder auf einer Projektions-Leinwand oder zwei riesigen TFT-Bildschirmen. Dazu wurden alle übertragenen Spiele so kommentiert, dass Nicht-Spiele-Profis den spannenden Wettkämpfen folgen konnten. Im ersten Stock standen die Turnier-Rechner (für *CS*: Duron 800, TNT2; für id: Thunderbird 1000, GeForce2) in einer abgesperrten Turnier-Arena. Wieder ein Stockwerk höher fand eine 600 Mann starke LAN-Party statt. Im dritten Stock wurde schließlich ein Saal für Erholung und Ruhepausen zur Verfügung gestellt. Die Turniere selbst boten reichlich gute Spiele, auch wenn die deutschen Spieler sich nicht so recht durchsetzen konnten. Lediglich mTw|pca konnte den 3. Platz im *Counter-Strike*-Turnier für sich entscheiden. Platz 2 belegte hier der Clan SoA (Dänemark), Platz 1 der Clan Z aus Finnland. Die anderen deutschen Top-Clans Ocrana und Schroet Kommando schieden leider bereits in der Vorrunde aus. Im weiteren Turnier-Verlauf schaffte es dann kein deutscher E-Sportler mehr unter die Top 3. Im id-Male-Tournament belegte Lakerman von den Quadarena Allstars Platz 3. Platz 2 ging überraschenderweise an 4z-Polosatiy (Russland). Das Turnier für sich entscheiden konnte schließlich der Favorit Fatal1ty (Clan Kapitol) aus den USA. Im Female-Turnier gewann FecsX vor dizzy kitiara, die eigentliche Favoritin Twiggy (QGirlz) belegte den dritten Platz. Die echten Highlights der Veranstaltung zeigten jedoch, auf welch hohem Niveau sich die europäische E-Sport-Szene befindet: Spiele wie mTw|pca vs SoA, Neok (Ocrana) vs Lakerman (Quadarena Allstars), Slinger (Ocrana) vs 4z-Pow3r bleiben unvergessen.



Internationales Staraufgebot auf der CPL Europe in Köln: Hier spielen sich [9]Hakeem, GQz-Twiggy (id-Female Platz 3), cK-Fatal1ty (id-Male Platz 1) gerade warm.

E-Sport OClans

mTw|pca – Mortal TeamWork | PC Action	http://www.mortal-teamwork.de
SK – Schroet Kommando	http://www.schroet.de
ocr – Ocrana	http://www.ocrana.de
pG – pro-Gaming	http://www.pro-gaming.de
pod – ping of death	http://www.ping-of-death.de
c – cataclysm	http://www.cataclysm.de
xl – eXhaLe	http://www.exhale.de

NEUES VON MTW PC ACTION

Clanbase Cup UT und Halbfinale UTI

Neben den CPL-Turnieren passierte rund um mTw|pca natürlich noch einiges mehr. So sorgten beispielsweise die UT-Spieler für Wirbel: Sie gewannen den europaweiten Clanbase Cup nach einem spannenden Spiel gegen den ebenfalls deutschen Clan Ocrana. Das kurz danach ausgetragene Spiel im Halbfinale der UT Invitationals ging nach spannenden 3 Maps wiederum an Ocrana. Dies ist ein gutes Beispiel dafür, wie eng Sieg oder Niederlage im Profi-E-Sport beieinander liegen können.

The Judgement Day

Nebenbei laufen die Vorbereitungen für einen ganz besonderen Event: The Judgement Day (www.the-judgement-day.com). mTw|pca wird gegen den besten amerikanischen UT-Clan DD (Dark Disciples) antreten und um den Titel des weltbesten UT-Clans spielen. Das Ganze soll Anfang Februar in München stattfinden. Einen genauen Termin gibt es leider noch nicht.

Neuer mTw|pca-Sponsor

Zu guter Letzt können wir nun auch den Mauspad-Hersteller Ratpadz (www.radpatz.de) als Sponsor begrüßen. Dieser versorgt uns in der Zukunft mit seinen, speziell für den Bereich des E-Sport entwickelten Mauspads.

mTw|pca-Homepage

Auch auf der mTw|pca Homepage hat sich wieder einiges getan. So können nun im Forum clanlose Spieler einen Clan suchen oder Clans „Stellenangebote" aufgeben. Über diesen Weg wollen wir versuchen, der noch jungen Clan-Community zu helfen. Ebenso können Spieler jederzeit Fragen zum Thema Sponsoring stellen, da dieses Thema für die meisten noch ziemliches Neuland ist. In einem weiteren Forum wird nun über das aktuelle E-Sport-Tagesthema diskutiert. Dass diese Ideen gut ankommen, wird dadurch deutlich, dass sich in Spitzenzeiten mehr als 1.000 Leser gleichzeitig auf der Website aufhalten. Desweiteren waren drei unserer CS-Spieler, Cracken, Dune und Nykon, bei GIGA-TV-Games zu Gast, um den Fernsehzuschauern das Spiel *Counter-Strike* näher zu bringen. Unter anderem ging es auch um das Thema Strafejumping, welches derzeit die Szene beschäftigt. Aus diesem Grunde haben wir einen entsprechenden Artikel mit auf die PC-Action-CD/-DVD gepresst.

PC-Action-Masters

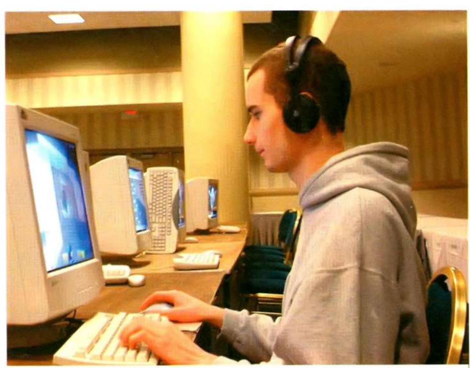
Neues auch von der PC-Action-Masters-Front: Unser *Counter-Strike*-Team steht auf Platz 11 (6 Punkte), da durch die CPL-Events einige LAN-Partys verpasst wurden, auf denen wir hätten Punkte sammeln können. Der Clan LkH (20 Punkte) belegt Platz 1, vor Ocrana (14 Punkte) und FactorX (13 Punkte). In der UT-Rangliste führen NUB und Ocrana (beide 16 Punkte). Platz 3-4 belegen FS und mTw|pca (beide 10 Punkte).

Babbage's CPL Dallas – Die Europäer erobern die USA

Das zweite CPL-Turnier im Dezember fand in den USA statt. Gespielt wurden die gleichen Disziplinen wie auf der CPL Europe, allerdings hatten die Preisgelder eine ganz andere Größenordnung: Für *CS* standen $15.000 zu Verfügung, während im id-Herrenturnier $100.000, im Frauen-Wettbewerb $7.500 ausgespielt wurden. Das Besondere an der CPL Dallas war, dass es das erste *Counter-Strike*-CPL-Turnier in den USA war. Europa wurde durch die Clans mTw|pca und e9-Eyeballers aus Schweden vertreten, die es sich vorgenommen hatten, die Amerikaner auf eigenem Boden zu schlagen. In den USA herrscht die Meinung vor, dass Europäer den Amerikanern in Sachen E-Sport weit unterlegen wären. Umso größer war die Überraschung, als die US-Clans der Reihe nach gegen die beiden EU-Teams verloren und es im Halbfinale zur Sensation kam: mTw|pca vs. e9-Eyeballers. Zu diesem Zeitpunkt war auf Web-Seiten und IRC-Chats mit Live-Berichterstattung die Hölle los. Im besagten Finale unterlag mTw|pca den schwedischen Eyeballers und musste so im „kleinen" Finale der Verlierer, gegen den amerikanischen Clan DoP antreten. Der Gewinner dieses kleinen Finales würde dann im große Finale gegen e9 stehen. Obwohl mTw|pca die DoP-Jungs im Turnierverlauf bereits geschlagen hatte, ging dieses Spiel an die Amerikaner, wodurch mTw|pca den 3. Platz belegte. Im „großen" Finale gewannen die Eyeballers gegen den Clan DoP. Weitere Überraschungen gab es im id-Turnier der Männer. Der Favorit cK-Fatal1ty (Sieger der CPL Europe) erreichte nur Platz 7. Erster wurde kOz|zero4 vor Lakermann und DOOMer (beide Quadarena Allstars). Im id-Female-Turnier gewann 69*Succubus vor trillian und shakes (beide QGirlz).



CPL Dallas, ein Megaevent: Über 450 Spieler trafen sich in der texanischen Metropole und spielten um insgesamt 122.500 $.



Turnier-Stress: Lakerman, gerade in Köln Dritter des id-Turniers, spielt eine Woche später bereits wieder auf der CPL in Dallas.

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
http://www.d2watchtower.de
http://www.gamesweb.com
bryionak@gamesweb.com

„Bei der Vielzahl an guten Spielen in den letzten Wochen fällt es schon schwer, öfter mal einen Blick ins Battle.Net zu werfen, zumal die Performance trotz ständiger Überarbeitungen zu wünschen übrig lässt und der neue Patch 1.04 immer noch nicht da ist. Die Weihnachtszeit steht daher diesmal bei mir wohl eher im Zeichen von No One Lives Forever als von Diablo 2"

Während drei Monster die Assassine in Nahkämpfe verwickeln, schleudern ihr Dämonen von den Türmen Zaubersprüche entgegen.

Diablo 2 Expansion – Der Stand der Dinge

Die Erweiterung zu *Diablo 2* nimmt im Laufe der Entwicklung zunehmend Gestalt an. Selbst die beiden neuen Charaktere sind konzeptionell nicht endgültig abgeschlossen. Speziell bei der Assassine werkelt Blizzard noch daran, dass der Charakter durch seine Fähigkeit, Fallen zu stellen, nicht zu passiv wird. Neue Ideen werden zur Diskussion gestellt, unter anderem auch beim Horadric Cube. Der soll, wie bereits berichtet, zusätzliche Rezepte bekommen, aber anscheinend sind auch andere Features geplant. Blizzard hat den Programmcode für die Rezepte überarbeitet, allerdings sind darüber noch keine näheren Details bekannt, da die Software-Schmiede diesmal offensichtlich nicht über Angelegenheiten reden will, die letztendlich doch nicht im fertigen Spiel erscheinen. Fest steht auf jeden Fall, dass sich bei den Gegenständen einiges tun wird. Die grünen Sets, bisher eigentlich nur Platzkiller im Inventar, sollen stärker an den Bedarf innerhalb des Spieles gekoppelt sein, so dass nicht erst im vierten Akt Gegenstände auftauchen, die dann keinerlei praktischen Wert mehr für den Charakter haben. Zudem wird die Zahl der magischen Eigenschaften erhöht und es soll nun



Feuer und Eis: Die Assassine hat den zahlreichen Angriffen standgehalten und sich bis zu diesem Katapult vorgekämpft.



Ein Schritt vor dem Abgrund: Der Druide wehrt sich mit einem flächendeckenden Feuerzauber gegen die Monstermassen.

nicht mehr das komplette Set erforderlich sein, um zusätzlichen Nutzen aus den Gegenständen zu ziehen. Der volle Bonuseffekt wird natürlich nur durch das gesamte Set erzielt. Nebenbei verdoppelt sich für die anderen magischen Gegenstände die maximale Zahl an Zusatzeffekten, so dass mehr Variationen möglich sind. Im Hell-Schwierigkeitsgrad werden zudem neue Item-Klassen eingeführt ebenso wie neue Uniques. Neben der Neukombination von bestehenden Effekten sind auch bisher unbekannte Eigenschaften von Gegenständen ein Thema: So wurde bereits eine Rüstung vorgestellt, die Blitze austeilt, wenn der Träger getroffen wird. Sie haben mit diesem Effekt sicher schon schmerzhafte Erfahrungen gemacht, zum Beispiel im Kampf gegen die Käfer in der Wüste.



Mit einem Spezialkick hält sich die Assassine diesen gehörnten Dämon vom Leib.

Der Kampf um den Thron

Das Ringen um die europäische Ladder-Spitze entwickelte sich zwischenzeitlich zu einem echten Krimi. Nachdem der deutsche Team-Barbar GERBarb weltweit als erster Charakter Level 97 erreichte, zog der russische Konkurrent RUSSBarb sofort nach und übernahm wieder die Spitze. Alles deutet darauf hin, dass die beiden Krieger den Maximal-Level von 99 höchstens mit wenigen Minuten Abstand zueinander erreichen. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels lag der GERBarb knapp vor dem RUSSBarb, beide auf Level 98 mit minimalem Erfahrungspunkte-Unterschied. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen berichten, wer das Rennen für sich entscheiden konnte.



Furchtlos marschieren die vier knochigen Sensenmänner durch das Blitzgewitter auf die Assassine zu.

Handel im Internet

Wer glaubt, dass sich Handel und Tausch von Gegenständen von *Diablo 2* lediglich in den Foren und im Battle.Net vollziehen, sollte mal einen Blick auf www.ebay.de werfen. Eine einzige Abfrage brachte dort tagesaktuell satte 192 Angebote bei dem Online-Auktionshaus. Hauptsächlich Uniques wechseln dort den Besitzer, meist zu Preisen zwischen 5 und 50 DM. Aber auch ganze Accounts und deren Charaktere stehen zum Verkauf. Ein Account mit einem Level 90 Barbaren, einem Level 80 Barbaren und einem Level 84 Paladin brachte es immerhin auf satte 1.500 DM in 39 Geboten. Auf der amerikanischen ebay-Website ist deutlich mehr los. Die Suche nach *Diablo 2* brachte es auf 1.311 laufende Auktionen, wobei auch hier Uniques und Rares den Löwenanteil ausmachen. Komplette Accounts stehen dort anscheinend aber weitaus weniger hoch im Kurs. Die wenigen Angebote fanden nur geringe Beachtung und bewegten sich in finanziell deutlich moderaterem Rahmen.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de

„Ich hoffe, auch Ihnen ist einigermaßen der Einstieg ins neue Jahr gelungen. Mit etwas Glück dürfen wir uns mit NfS 6 und Motor City auf zwei Neuerscheinungen freuen. Übrigens: Diesen Monat haben wir erstmals wieder NfS-3-Add-on-Autos für Sie."



Ausgebremst: Machen Sie es besser und werfen einen Blick auf die Cover-CD.



Auf der Cover-CD: Der Evoq perfektioniert das so genannte „Art & Science"-Design (zu Deutsch etwa: „Kunst und technische Weiterentwicklung") der Marke Cadillac.



Die NFS-Charts

Der Arbeit des Nd4spd.de-Script-Experten Jan Harjes ist es zu verdanken, dass sowohl deutsche als auch internationale Seiten zum Thema *Need for Speed* jetzt erstmals direkt bezüglich ihrer Zugriffszahlen untereinander vergleichbar sind. „NFS-Charts" – zu erreichen unter www.nfs-net.de/nfscharts – bietet Ihnen eine Echtzeit-Auflistung der Zahlen aller Top-*NfS*-Seiten wie Nfscheats, Nfsgarage, Nfsdesign oder auch Nfscars. So können Sie auf den ersten Blick die populärsten Seiten ihrer Gattung erspähen. Natürlich lässt sich anhand der quantitativen Auslastung einer Seite nicht deren Qualität ablesen, doch auch in diesem Falle erweist sich NFS-Charts als treuer Helfer. Die Hauptseite unterteilt sich in vier Rubriken: „Top 5", „Top 25", „Top 50" und „Top 100". So haben Sie Einsicht in die wohl umfangreichste Linkliste der *NfS*-Szene und somit leichten Zugriff auf weit über 1.000 Add-on-Autos in den Weiten des Internets.

Internet-Fusion

Aufgrund von Differenzen mit ihrem Spiele-Network fusionierten abermals zwei in der deutschen *NfS*-Internet-Gemeinschaft dominierende Seiten. Die NfS-Zone löste nach einer Art Streik auf der Hauptseite von NfS-Zone das Problem auf unkonventionelle Weise, indem NfS-Zone und das allseits beliebte NFS5.de sich kurzerhand zusammenschlossen. Das Ergebnis dieses Vorgangs präsentiert sich Ihnen unter www.needforspeed5.de weiterhin in der Aufmachung von NFS5.de, jedoch mit der inhaltlichen Qualität beider Seiten. Die Fusion hat beiden Seiten gut getan. Aktuellere News, mehr Downloads und weitere Kleinigkeiten taten dem Angebot spürbar gut.

Umfrage in der NfS-Szene

Dass das Internet ohne großen Aufwand für eine Art Meinungsforschung genutzt werden kann, ist hinlänglich bekannt. Treue Leser wissen, dass Nd4spd.de sich dies schon häufig in so genannten „Polls" (zu Deutsch „Umfragen") zunutze gemacht hat. Hier einige der jüngsten Erkenntnisse: Wie ist die Stimmung unter den Fans, hat *NfS: Porsche* es geschafft, sich in der Gunst der Spieler gegenüber *NfS 4* durchzusetzen? Welche Modifikationen werden am sehnlichsten erwartet? Eben jene Fragen stellten wir den Nd4spd.de-Lesern, die rege antworteten. Besonderes Echo fand die Frage, welche Art von Add-on-Wagen denn bevorzugt heruntergeladen würde. Die Standard-Antwort ist überraschend, aber leicht nachzuvollziehen: Mit 425 Stimmen gaben über 58% aller „Wähler" *NfS 4*-Autos als Präferenz an. Lediglich 182 äußerten den Wunsch nach mehr Material für *NfS: Porsche*. Dieses Ergebnis lässt vermuten, dass ein Großteil der *NfS*-Fans von der mangelnden Editierbarkeit eines *NfS: Porsche* zwar enttäuscht ist, sich aber gleichzeitig damit abgefunden hat und lieber zum bewährten *NfS 4* greift. Der mittlerweile zwei Jahre alte *Brennende Asphalt* erklärt damit auch die andauernde Beliebtheit der *NfS*-Seiten im Netz. Unter den Teilnehmern unserer Umfrage gaben sogar stolze 44% den deutschsprachigen Seiten den Vorzug gegenüber englischen. Beinahe 1.000 Antworten gab es auf die Frage nach der am meisten herbeigesehnten *NfS*-Modifikation (kurz Mod). In dieser machte „Project Ferrari" sprichwörtlich das Rennen. Nach ausgedehnten *NfS: Porsche*-Reisen in Zuffenhausener 6-Zylinder-Boxern steht der Sinn von 354 Teilnehmern nun nach reinrassigen Sportwagen aus Modena. Sollte *Motor City* trotz dauernder Verzögerungen doch jemals erscheinen, bräuchte EA sich nicht über

Auf der Cover-CD: Mit dem neuen Mondeo versucht Ford die schleppenden Verkaufszahlen in Europa anzukurbeln.

Auf CD-ROM

Cadillac Evoq (NfS 4)
Der Cadillac Evoq transportiert die großen amerikanischen Cabrios der 50er- und 60er-Jahre in das 21. Jahrhundert.
evoq.exe

Ford Mondeo (NfS 4)
Mit dem neuen Mondeo zeigt Ford, dass der Focus kein einmaliger Glücksentwurf war. In diesem Fall vorzüglich umgesetzt durch Magnum270.
MondeoV6.exe

Lola T70 MkIII (NfS 4)
Der Lola T70 MkIII ist ein für Rennstrecken entwickelter Sportwagen.
lt70.exe

BMW 328Ci (NfS 3)
Der BMW 328Ci (E46) ist eines der aktuellsten *NfS 3*-Add-on-Autos. Sergei Lapschins Werk muss sich vor EA-eigenen Kreationen nicht verstecken.
Be46.exe

Cala (NfS 3)
Der Italdesign Cala: Ein erneuter Beweis, dass günstige Aerodynamik nicht zu Lasten der Optik gehen muss. Diese ansprechende Silhouette haben die beiden Autoren, „Myat Soe" und Claus Seurs, sehr gut umgesetzt.
cala.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für *NfS: Porsche*: vier Zusatzautos, eine Zusatzstrecke, drei Extratools. Für *NfS 4*: 17 Zusatzautos, 2 Zusatzstrecken, 5 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner). Für *NfS 3*: 8 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor.

mangelndes Interesse an amerikanischen Muscle-Cars zu sorgen. Immerhin 302 Stimmen sprachen sich für das „Detroit Muscle Project" aus, ein auf *Motor City* basierender Mod, dessen Hauptdarsteller eben jene Autos sind. Kommt es tatsächlich einmal zur Veröffentlichung dieser Fan-Projekte, dürfen Sie sich natürlich auf deren Veröffentlichung auf der DVD-Version der PC Action freuen.

Cadillac Evoq

General Motors, der größte Automobil-Hersteller der Welt, leidet unter Problemen: Tochter Opel schwächelt in Europa und die US-Modellpalette ist wegen der großen Anzahl verschiedener Marken sehr kostspielig. Ein Grund mehr für GM, den klassischen Hausmarken den Rücken zu stärken und den eigenen Ruf ein wenig zu polieren. Welche Marke wäre dafür geeigneter als Cadillac? Mit dem Cadillac Evoq stellte man dazu auf der letztjährigen Detroit-Auto-Show ein „Concept Car" vor, das sowohl vom Design als auch von der Technik her die Kompetenz des Hauses eindrucksvoll unter Beweis stellt. Automobil-Chefdesigner Kip Wasenko schuf ein Sport-Cabrio, das in dieser Art wohl einmalig sein dürfte. Der größte Stolz Cadillacs – der 32V-Northstar-Motor – wurde für den Evoq mit einem Turbolader ausgerüstet und leistet nun 405 PS bei gerade mal 4,2 Liter Hubraum. In *NfS 4* dürfen Sie dank Car-Designer Klaus Heyne den teuren Zukunftsflitzer nun erstmals Probe fahren.

Screenshot des Monats

Sprungschanzenkönig **Stefan Gritzmann** aus Aarhus, Dänemark, hebt mit seinem Porsche ab. Ob er auch die Landung heil übersteht? Wollen auch Sie Ihren Screenshot hier verewigt sehen? Kein Problem, senden Sie einfach ein besonders spektakuläres Bild aus Ihrem Lieblings-*NfS* zusammen mit Ihrem Wohnort an kivlov@uni.de. Berücksichtigen Sie bitte, dass das Bild aus Aufwandsgründen nicht größer als 500 KB sein darf.



Runter kommen sie alle – bald auch der Porsche von Stefan.

Grand Prix 3



Dennis Grebe und Benjamin Kaiser (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

Dennis Grebe
15, Schüler, Buxtehude
dgrebe@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Interessant finde ich besonders die in letzter Zeit aufkommenden History-Projekte für Grand Prix 3!"

Neue Strecken braucht das Land ...

... und bekommt sie auch! Neben mehr oder weniger guten Umsetzungen gab es auch welche, die sich aus der „Masse" herausheben. Addie Walti hat die historische Schweizer Strecke Bremgarten für *Grand Prix 3* umgesetzt. Auf dieser Strecke wurden zwischen 1934 und 1939 sowie 1947 und 1954 Rennen ausgetragen. Downloaden können Sie sich die wirklich gelungene Strecke auf Addies Website unter www.grandprix3.ch. Dennis Grebe hat sich nach seinem Erfolg mit der Umsetzung des Indianapolis-Kurses vorerst zwei kleineren Projekten gewidmet und verbesserte Versionen der Suzuka-Strecke und des Nürburgringes veröffentlicht. Herunterladen können Sie sich die Strecken unter www.grand-prix3.de. Mittlerweile arbeitet Dennis an der Sepang-Strecke, auf die die ganze *Grand Prix 3*-Gemeinde sehnsüchtig wartet.



Hart am Limit: Zum Glück bricht der Wagen nicht aus.



So schön kann die Schweiz sein – der neue Bremgarten-Track!

Ferrari-History zum Miterleben

Ein Lichtblick für alle Ferrari-Fans: Die Jungs von All-4-Racing.de haben sich vorgenommen, alle bisherigen Ferrari-Formel-1-Wagen für *Grand Prix 3* umzusetzen. Bisher sind die Renner der Jahre 75, 86 und 96 erschienen. Wer diese Wagen ausprobieren möchte, sollte mal auf www.all-4-racing.de vorbeischauen. Aber auch die anderen Add-ons, die auf der Seite zu finden sind, lohnen sich.

Auf CD-ROM

GP3Master 1.0
Der momentan umfangreichste Editor für *Grand Prix 3* ist dem BETA-Stadium entwachsen
GP3Mver10.zip

zusätzlich nur auf DVD
GP3Jammer BETA ver. 1.0,
GP3Commander ver. 2.1
GP3 Cockpit Editor ver. 1.0
GP3 Art Editor
Felgen-Update von LeoDesign
Steer Dash

Neue Hotlap-Competition

Neue Schritte wollen wir mit unserer Hotlap-Competition gehen und haben uns etwas Besonderes ausgedacht. Während es beim Sport im wirklichen Leben schon nahezu selbstverständlich ist, für gute Leistungen Pokale abzustauben, war dies in der virtuellen Welt bisher eher eine Seltenheit. Eben dies haben wir uns zu Herzen genommen und laden alle Hotlap-Fahrer ein, bei unserer Hotlap-Competition einen von drei Pokalen abzustauben und sich „Grand-Prix3.de-Hotlap-Competition-Meister" zu nennen. Anmelden können Sie sich auf www.grand-prix3.de.

Auffahrunfälle sollte man tunlichst vermeiden.

GP3-Master V1.0

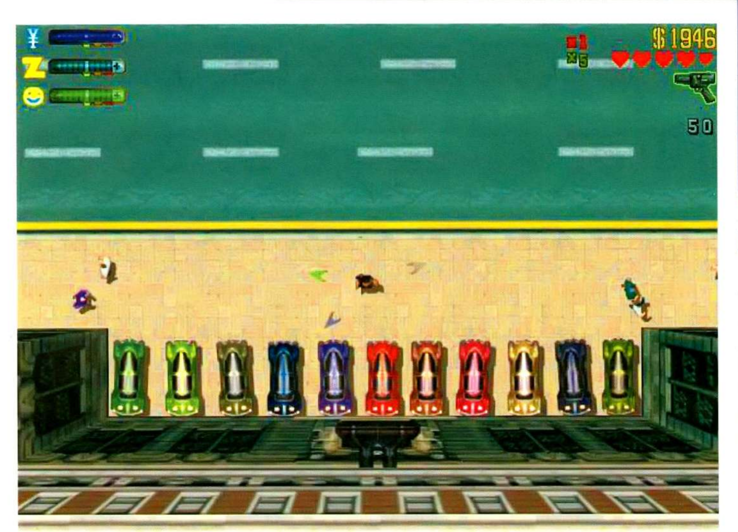
Bereits in der vergangenen Ausgabe haben wir vom *GP3-Master* berichtet, einem Tool, mit dem man viele Parameter bequem editieren kann. Mittlerweile steht die V1.1 auf www.grand-prix3.de/gp3master/ zum Download bereit, die im Vergleich zur V1.0 vor allem Fixes für Bugs beinhaltet, die bei einigen Usern aufgetreten sind. Leider stand die Version 1.1 nicht rechtzeitig zur Drucklegung dieser Ausgabe bereit, deswegen finden Sie auf der Cover-CD „lediglich" V1.0.

GTA 2

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus Frechen
www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Ich hoffe, das unser GTA-2-Kartenwettbewerb zusätzlichen Schwung in die Fangemeinde bringt."



GTA 2 kommt Jägern und Sammlern zugute: Was die Gesetzeshüter wohl hierzu sagen würden?

Szenetreffpunkt

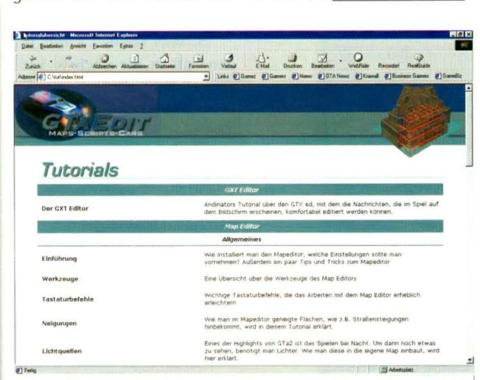
Unter der Adresse www.gtascene.com eröffnete kürzlich das erste Portal für *GTA*-Fans seine Pforten. GTA Scene versteht sich nicht als gewöhnliche Fanseite, sondern als eine Art Nervenzentrum der internationalen Fangemeinde. Neben Szene-Neuigkeiten und Foren werden täglich aktualisierte Charts angeboten, die *GTA*-Fanseiten aus aller Welt nach Besucherzahlen sortiert auflisten. In Anbetracht des enormen Besucheransturms scheint das Konzept aufzugehen. In Kürze soll die Seite auch um ein deutsches Angebot erweitert werden.

Mod-News

Wie sich bei einer Leserumfrage der *GTA*-Fanseite Niteshade.net herausstellte, belegen begehbare Gebäude den ersten Platz der *GTA 3*-Wunschliste. Inspiriert von diesem Ergebnis hat sich schnell ein Team zusammengefunden, um den Wunsch zumindest für *GTA 2*-Spieler zu erfüllen. *Battle Gen*, so der Name des Mod-Projektes, scheint dank der erfahrenen Teammitglieder gute Fortschritte zu machen. Die Arbeiten an den Karten sowie den Innen-Abschnitten seien fast abgeschlossen, die ersten Missio.-nen sind ebenfalls fertig programmiert. Einer Veröffentlichung im Frühjahr 2001 scheint somit nichts im Wege zu stehen. Weitere Details finden Sie bei www.niteshade.net.

Karten-Wettbewerb

GTAZone.de sucht in Zusammenarbeit mit PC Action und Take2 noch bis zum 20. Januar den besten *GTA 2*-Kartendesigner. Wer bis dahin eine selbst erstellte Karte einsendet, in der die PC Action eine Rolle spielt (zum Beispiel in Form eines Logos oder Missionen mit den Redakteuren), hat die Chance auf tolle Gewinne (siehe vorherige Ausgabe). Senden Sie Ihr Werk samt Beschreibung an gleb@gamez.de (oder falls Sie keinen Internetzugang haben sollten, an die Redaktionsanschrift). Falls Ihnen die nötigen Programme fehlen, sollten Sie zu der DVD-Ausgabe der PC Action greifen oder die Adresse www.gtazone.de/map.shtml ansteuern. Viel Erfolg!



Komplettlösung: Alle bisher veröffentlichten Tutorials von GTAEDIT finden Sie auf unserer Cover-CD.

GTA 2 und Win2000

Wie uns einige Leser mitteilten, hat *GTA 2* in Verbindung mit Windows 2000 mit Abstürzen und Grafikfehlern zu kämpfen. Betroffenen Spielern können wir folgende Ratschläge mit auf den Weg geben: 1. Deaktivieren Sie die Funktionen „Spezieller Modus" und „Explodierende Punkte" im Grafikmenü. 2. Versuchen Sie, das Spiel in einer niedrigeren Auflösung zu starten. 3. Suchen Sie an Win2000 angepasste Treiber für Ihre Grafikkarte.



Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)
Rasen Sie durch Dresdens bekannte Fußgängerzone.
pragerstrasse.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Zwei Porsche-Boliden und ein Citroen AX warten auf der Cover-CD.
citroenax.exe
p996.exe
p911cop.exe

Tutorialsammlung (GTA 2)
Auf Deutsch: Stöbern Sie in einem ausführlichen GTA-2-Editing-Ratgeber.
editing_tutorials.exe

Neue Mission (GTA 2)
Spielen Sie zwei neue Zaibatsu-Missionen im dritten Spielabschnitt.
newmiss.exe

GTA Psycho (GTA)
Bringen Sie Chaos in den Fuhrpark von GTA 1.
gtapsycho.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für GTA 1: fünf Extras; für GTA: London 1969: Add-On London 1961, Realcars-Editor; für GTA 2: 17 Fahrzeuge, neun Karten, andere Missionen, sechs Extras, 20 Trainer&Tools (z.B. offizieller Map-Editor, Textureneditor Styed V1.4), fünf Tutorials

FIFA 2001

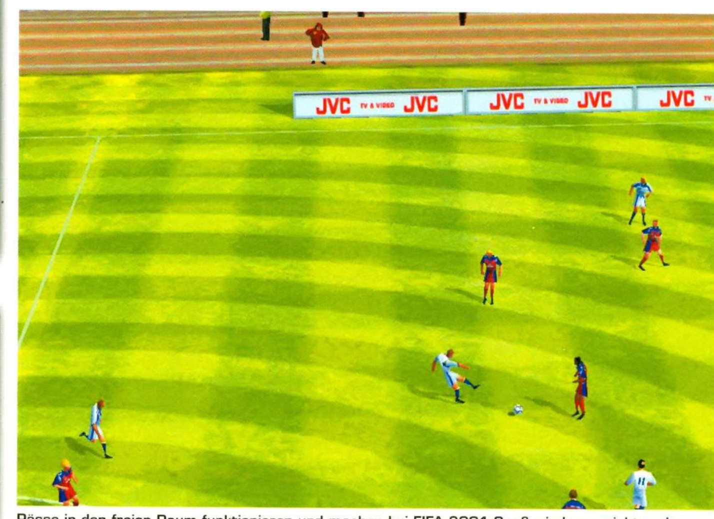
Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2001* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN-/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
29 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Das Ende der siebten Saison naht mit großen Schritten und ich bin gespannt, ob durch den Umstieg auf FIFA 2001 in der neuen Saison die Karten neu gemischt werden."

FML – Aktuelles

Die neue Saison die Ende Januar bzw. Anfang Februar beginnt, wird auf jeden Fall mit *FIFA 2001* gespielt. Außer den Pokalen gibt es auch, wie schon in dieser Saison, wieder Preisgelder. Interessierte sollten sich schleunigst anmelden.



Pässe in den freien Raum funktionieren und machen bei FIFA 2001 Spaß wie lange nicht mehr.

FIFA 2001 – Stimmen aus der Onlinegemeinde

Einmal mehr gehen die Meinungen bezüglich der neuesten *FIFA*-Version auseinander, eine Umfrage in der Online-Gemeinde soll zeigen, was die „Profispieler" über das Spiel denken. Es wurde deutlich, dass ausgerechnet das am sehnlichsten erwartete Feature (Internetverbindung) eine Schwäche ist. Wir haben Frank Engel von der GFL befragt:

1. Dein persönliches Statement zu *FIFA 2001*?

Habe persönlich etwas mehr davon erwartet, aber das beste PC-Fußballspiel, das es gibt.

2. Was ist das beste Feature von *FIFA 2001*?

Endlich eine IP (Internetverbindung), das wurde auch Zeit.

3. Was ist der Hauptkritikpunkt an *FIFA 2001*?

Nichts wirklich Innovatives, außer verbessertem Gameplay und Internetverbindung.

4. Was denkst du über die Internetverbindung?

Das Beste an *FIFA 2001* überhaupt, leider können ISDN-Spieler nicht ohne Lags (Ruckeln oder Anhalten des Spieles) gegen Modemspieler spielen, was ich sehr schade finde.

5. Was sollte EA auf jeden Fall in die nächste Version einbauen?

Bessere IP zwischen Modem und ISDN, Flankenläufe als Trick, die ich seit *FIFA 99* vermisse, frei konfigurierbare Steuerung und natürlich einen guten Schiedsrichter.

6. Lohnt sich der Kauf für Besitzer von *FIFA 2000*?

Für Online-Spieler auf jeden Fall, da überall mit *FIFA 2001* gespielt wird. Für Personen, die nur zu Hause gegen den Computer spielen, nur zum Teil.



Frank Engel von der GFL stand uns Rede und Antwort.

Gewinnspiel – Tor des Monats

Zum Tor des Monats November in der FML wurde das Tor von Lukas Wichert (SV Bedburg-Hau) gewählt, zum Tor des Monats November unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* das Tor von Sebastian Schwarz. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2001* im Weltklassemodus erzielt? Senden Sie es unter Angabe von Name, Alter und Adresse an Leiter@fifamodemliga.de.



Der Freistoß von der Mittellinie wird per Seitfallzieher unhaltbar ins lange Eck versenkt.



Der Torwart kann den Ball nicht festhalten – das nutzt der Stürmer eiskalt aus.



Auf CD-ROM

Werbebanden, Screen-Pop-ups, Pause-Menübildschirm, Startbildschirm für FIFA 2001

Auf der Cover-CD finden Sie diesmal Werbebanden, Screen-Pop-ups, Pause-Menübildschirm, Startbildschirm und einiges mehr für *FIFA 2001*.

graphics.exe

Savegames

Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats.

hilite01.sav (Tor11_00.jpg)
hilite05.sav (freiesTor.jpg)

zusätzlich nur auf DVD

LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
28 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.siedleriv.de
rolf@gamigo.de

„Es geht das Gerücht um, dass BlueByte ein Add-on zu S4 in Planung hat, dieses aber nicht im eigenen Hause entwickeln will. Ich werde der Sache für Sie nachgehen."

SOC und siedleriv.de haben fusioniert

Viele nervenaufreibende Wochen voller Arbeit sind vergangen, doch nun ist es vollbracht und wir können Ihnen das Ergebnis der Fusion zwischen dem weltweit größten *Siedler*-Club und der größten europäischen *Siedler*-Seite präsentieren: Der SiedlerONLINE Club ist da! Mit unserem Schlachtruf „Online-Settlers of the world – get united" werden wir die *Siedler*-Welt ein zweites Mal erbeben lassen und mit der größten *Siedler*-Gemeinschaft aller Zeiten die *Siedler 4*-Zeit bestreiten. Auch wenn wir bereits mit einer ganzen Menge an Features und Möglichkeiten gestartet sind, sehen wir uns doch erst am Anfang. So stecken in unseren Köpfen noch zahlreiche Ideen, die wir so bald wie möglich verwirklichen werden. Doch auch und gerade Ihre Ideen möchten wir verwirklichen, denn wir sind keine Einzelkämpfer, sondern haben uns die Gemeinschaft auf die Fahne geschrieben. Schauen Sie sich doch einmal bei www.siedleriv.de um und füttern uns mit Ihren Anregungen. Zum Start des neuen SiedlerONLINE Clubs ist in Zusammenarbeit mit dem Onlinemagazin Gamigo.de ein großes Gewinnspiel im Gange. Insgesamt können Sie 96 Preise im Gesamtwert von knapp 20.000 Mark abgreifen.



Von links nach rechts sieht man die Betatester: BB Brus, BB Schinkenkinfe, BB Barracuda, BB Rocker, BB Ultima, BB no name (er ist noch neu), BB MadTom und BB Patty.

Siedler-IV-Betatesting – wer, was, wie?

Der öffentliche Betatest zu *Die Siedler 4* ist, wie bereits in der vergangenen Ausgabe berichtet, ausgefallen. Dass ein Spiel nicht ohne intensives Testen auf den Markt kommt, ist aber dennoch klar. So hat BlueByte eine eigene Betatest-Abteilung, wo sowohl fest angestellte als auch freie Mitarbeiter den Tag damit verbringen, die Bugs von *Die Siedler 4* zu lokalisieren. Alle gefundenen Programmfehler werden in drei Kategorien eingeteilt und in einer Datenbank eingetragen. Die Tester müssen dabei sehr genau beschreiben, wann und wie der Fehler aufgetreten ist und ob er sich reproduzieren lässt. Ein angehängtes Trace- bzw. Logfile hilft den Programmierern, die Ursache zu finden. Dabei haben Bugs der Kategorie A die höchste Priorität bei der Beseitigung, da sie immer zu einem Spielabsturz führen. B-Bugs sind mittelschwere Fehler und C-Bugs sind eher kosmetischer Natur. Sobald ein Tester einen neuen Bug gefunden hat, ist er auch dafür verantwortlich, dass er mit dem zuständigen Programmierer prüft, ob der Fehler entfernt wurde. Wollen wir hoffen, dass die Jungs ganze Arbeit leisten und bei der Veröffentlichung ein fehlerfreies Spiel auf den Markt kommt.



Auf CD-ROM

Desktop-Motive
Die offiziellen *Siedler 4*-Desktop-Motive der Mayas in drei verschiedenen Größen
mayas_800x600.exe
mayas_1024x768.exe
mayas_1152x864.exe

zusätzlich nur auf DVD
6 Mehrspieler-Maps
8 Maps des Monats

Schon sehr bald können wir auch solch schöne Tempelanlagen mit den Mayas errichten.

Spielerforum

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@gmx.de

„AOK ist immer für eine Überraschung gut: Ein neues Add-on hat die deutsche Geschichte in Age of Kings nachempfunden!"



Sie verbreiten Angst und Schrecken: Hunnen plündern eine gegnerische Stadt.

Auf CD-ROM

2 Ensemble-Studios-Karten

Pilgerväter
Eine Karte zur Geschichte der USA (die entpackte Datei ins Verzeichnis Random kopieren).
Pilgrims.exe

Kanäle
Karte mit Dorfzentren, die durch Kanäle verbunden sind.
Canals.exe

2 Kampagnen von T-Pot Software
„Die Chinesischen Drachenreiter" und „Die Drachenjäger"
Drachen.exe

17 AoK-Szenarien
Einzelspieler-Szenarien unseres Lesers Tobias Lassmann
Lassmann.exe

Von Kimbern und Teutonen
2 Szenarien aus dem neuen AoK-Add-on
Von_Kimbern_und_Teutonen.cpn

zusätzlich nur auf DVD

Deutscher Age-of-Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen HAI NU'N, Wilhelm der Eroberer und Der Weg in eine neue Ära, AoK-Leser-Mission Die Kosaken erobern Sibirien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios

Die Hunnen

Die Hunnen sind eine schnelle und starke Zivilisation in *Age of Kings:*

- Sie benötigen keine Häuser, beginnen aber mit -100 Holzeinheiten
- Berittene Schützen kosten weniger
- Triboke +30% Treffsicherheit

Man spart beim Spielstart mit Hunnen nicht nur das Holz für die Häuser, sondern vor allem auch die entsprechende Bauzeit. Das ist insgesamt ein Bonus, der die fehlenden 100 Holzeinheiten bereits in der Startphase deutlich überwiegt. Aber auch im fortgeschrittenen Stadium eines Spiels scheitert die Produktion neuer Einheiten nie daran, dass es den Hunnen an Häusern mangelt.

Die berittenen Bogenschützen kosten bei den Hunnen nur geringfügig mehr als unberittene Bogenschützen. So können Sie diese in Massen produzieren, wobei die etwas geringere Reichweite durch die größere Geschwindigkeit dieser Einheiten mehr als ausgeglichen wird. Hinzu kommen die bessere Rüstung, die höhere Angriffsstärke und erheblich mehr Lebenspunkte.

Die bessere Treffsicherheit der Triboke bewährt sich vor allem bei der Eroberung von Engpässen, wie sie beispielsweise auf Dunkler-Wald-Karten immer wieder auftreten. Bei gleicher Zahl und großen Abständen sind die Triboke der Hunnen den gegnerischen ganz deutlich überlegen.

Kavallerie und Infanterie

Nach den Franken haben die Hunnen die zweitbeste Kavallerie, aber ganz im Gegensatz zu diesen können die Hunnen Hellebardiere ausbilden. Das macht sie nicht nur im Angriff, sondern auch in der Verteidigung sehr stark und etwas weniger goldabhängig.

Tarkan

Der Tarkan kann erstaunlich schnell Gebäude einreißen. Eine Gruppe dieser einzigartigen Einheiten kann nicht nur sehr schnell die gegnerischen Dorfbewohner weit hinter den feindlichen Linien jagen, sondern dort auch die Häuser zerstören. In Kombination ist das oft die ideale Vorbereitung für den folgenden entscheidenden Schlag auf dem Hauptschlachtfeld.

Atheismus

Nach der Entwicklung dieser wirklich einzigartigen Tech-



Age of Kings: Die Eroberer – Ein Lager der streitbaren Hunnen, die praktischerweise ganz ohne Häuser auskommen.

nologie benötigt ein Spieler zum Sieg mithilfe von Reliquien oder einem Weltwunder deutlich länger. Spione/Verrat ist danach zum halben Preis zu haben – ein Vorteil, der sich besonders bei Königsmord-Spielen bemerkbar macht und von hohem Wert sein kann.

Teambonus

Die um ganze 20 Prozent schneller arbeitenden Ställe sind vor allem beim Spiel „Auf Leben und Tod" ein signifikanter Vorteil. Verstärkt durch den Bonus, keine Häuser zu brauchen, ergeben die Hunnen die wohl schnellste Zivilisation in *Age of Kings* überhaupt.

Bewertung

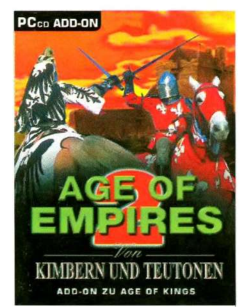
Hunnen sind über die gesamte Spielzeit hinweg eine sehr starke und unberechenbare Zivilisation. Sie können mit berittenen Bogenschützen oder verschiedenen Formen der Kavallerie zuschlagen. Sie können mit ihren Tarkanen Gebäude rasch niederreißen, haben aber auch Triboks und Belagerungsrammen. Wer gerne schnell und offensiv spielt und mit einigen defensiven Handicaps – wie beispielsweise schwachen Türmen – kein Problem hat, der wird die Hunnen bald zur Zivilisation erster Wahl machen.

Einquartieren von Einheiten

In *Age of Kings* kann man Einheiten einquartieren. Diese werden dadurch nicht nur geschützt, sondern sie verstärken auch die Gebäude, in die sie einquartiert werden. Türme haben beispielsweise eine eigene Angriffsstärke von 1 Pfeil mit Stärke 5. Quartiert man nun Bogenschützen in den Turm ein, so bekommt der Turm so viele zusätzliche Pfeile, wie sie der Angriffsstärke der einquartierten Einheiten entspricht. Einquartierte Dorfbewohner werden dabei mit der Stärke 4 eingerechnet. Einheiten ohne Reichweite (z. B. Milizsoldaten oder Mönche) erhöhen nicht die Angriffsstärke eines Turmes. Ein Maximum (Türme: 4 Pfeile) kann niemals überschritten werden. Nicht nur Türme, sondern auch Dorfzentren und Burgen profitieren ganz erheblich von einquartierten Einheiten.



Starke koreanische Türme: Dank einquartierter Einheiten siegreich gegen 30 japanische Milizsoldaten.



Das neue Age-of-Kings-Add-on beleuchtet wichtige historische Ereignisse des deutschen Mittelalters.

Neues Age-of-Kings-Add-on

Auf unserer Cover-CD können Sie erstmals zwei Szenarien des *Age of Kings*-Addons *Von Kimbern und Teutonen* Probe spielen. Allen Szenarien der vier Kampagnen der Zusatz-CD liegen große Ereignisse der frühen deutschen Geschichte zu Grunde. Die deutsche Geschichte zusammengefasst in einem Add-on – das gab es noch nie!

Wir haben für Sie das allererste Szenario (Kimbern und Teutonen) sowie ein besonders schön gestaltetes Szenario (Heinrich der Vogler) ausgewählt, an denen Sie einen guten Eindruck von der liebevollen Gestaltung und dem geschichtlichen Hintergrund gewinnen. *Von Kimbern und Teutonen* ist seit Anfang Januar auf dem Markt, kostet rund 40 Mark und wird mit einem 64-seitigen Handbuch in DVD-Box ausgeliefert.



Nachdem Sie die Zufallskarten in den Ordner Random kopiert haben, können Sie sie bequem im Menü anwählen.

Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Alarmstufe Rot 2 im Multiplayer macht mir mehr Spaß als jedes andere Spiel zuvor. CU @ WOL"

Strategien für Profis

Alarmstufe Rot 2 ist derzeit einer der heißesten Mehrspieler-Titel. Mit seinen vielfältigen Einheitenkombinationen stellt es hohe Anforderungen an den Spieler. Daher geben wir im Folgenden ein paar Tipps, damit Sie auch gegen erfahrene Gegner bestehen können.

Rush-Abwehr

Im Internet wird am Anfang oft auf die Rush-Taktik gesetzt (man versucht, den Gegner mit der geballten Macht sehr vieler Einheiten zu überrollen), genau wie bei *Starcraft*. Ein Spieler, der nicht mit Rushes klarkommt, hat von Anfang an verloren.

Die einfachste Form ist der simple Tank Rush. Etwas komplexer sind der Infanteristen-Rush und der MBF-Rush.

Bei der Abwehr von Rushes kommt es auf die richtige Baufolge an. Empfehlenswert und kampferprobt ist diese: Bauhof, Kraftwerk, Kaserne, Raffinerie, Waffenfabrik + 4 Panzer, noch eine Raffinerie. Entscheidend ist, dass die Kaserne vor der Raffinerie gebaut wird, so hat man notfalls auch am Spielanfang die Möglichkeit, Verteidigungseinheiten zu bauen.

Rechnet man mit einem Tank Rush, so sollten natürlich mehr als vier Panzer produziert werden. Kommt dann doch kein Rush, eignen sich die gebauten Panzer hervorragend, um die Wirtschaft des Gegners empfindlich zu stören, indem man seine Sammler vernichtet.

Der Infanteristen-Rush wird fast nur von alliierten Gegnern ausgeführt. Zur Abwehr eignen sich Hunde und eigene Infanteristen, eventuell aber auch ein Sammler, der die Infanteristen einfach überfährt. Hat man schon die Möglichkeit, Panzer einzusetzen, sollte man davon natürlich Gebrauch machen und die Infanteristen einfach überrollen.

Der MBF-Rush schließlich kommt meist völlig überraschend. Der Gegner versucht, mit seinen Starteinheiten und seinem MBF zur eigenen Basis zu fahren und sich dort aufzubauen. Reagiert man nicht wirklich schnell, ist man verloren. Als Abwehrstrategie bieten sich einfache Infanterie-Einheiten und Verteidigungstürme an.

Ganz am Anfang steht jedoch konsequente Aufklärung. Wenn man den Gegner sieht, kann man sich auf seinen Angriff erfolgreich vorbereiten. Die Aufklärung ist übrigens auch ein bewährtes Mittel gegen eine ziemlich fiese Strategie: Viele Sowjets fahren mit ihren Starteinheiten direkt zur (alliierten) Basis ihres Gegners und versuchen dort, den ersten Sammler zu zerstören. Besonders gut klappt das, wenn nur eine Starteinheit eingestellt ist, denn der sowjetische Panzer ist stärker als der alliierte. Weiß man als alliierter Gegenspieler jedoch, wo der Sowjet-Sammler gerade ist, kann man einfach den Spieß umdrehen und den Sowjet-Sammler angreifen.

... während die Prisma-Panzer zusammen mit den Harriern den Rest erledigen.

Die schnellen Grizzlies lenken das Feuer auf sich ...

Das Angriffsziel

Die Sowjet-Panzer und Tesla-Spulen machen den alliierten Einheiten schwer zu schaffen.



Ein Sowjet-Rush, den die angeschlagene alliierte Basis wohl nicht überstehen wird.



Die ideale Formation: Die Prisms wurden hinten postiert, die Grizzlies hingegen vorne.

Auf CD-ROM

Deezire 4.5
Mod zu *Alarmstufe Rot 2*
ra2deez.exe

MapPack II
Drei neue Westwood-Karten
MapPack12_15_00.exe

Chrono Storm
Mod zu *Alarmstufe Rot 2*
cstorm.exe

Lion's Rules
Mod zu *Alarmstufe Rot 2*
lions_rules.exe

The Beach (2 Spieler)
Karte zu *Alarmstufe Rot 2*
thebeach.zip

4 Corners
Karte zu *Alarmstufe Rot 2*
4corners.exe

City Under Siege
Karte zu *Alarmstufe Rot 2*
CityUnderSiege.exe

Naval Wars (2-4 Spieler)
Karte zu *Alarmstufe Rot 2*
navalwars.exe

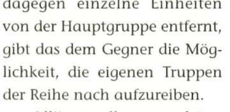
FinalSun 0.97 Final inkl. DLLs
Final Sun-Editor
finalalert097f.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse Mods, Editoren und Karten zu *Alarmstufe Rot 2*, Patch 2.03 für *Tiberian Sun/Feuersturm*

Auswahl des richtigen Landes

Vor dem eigentlichen Spiel steht die Entscheidung, welches Land man nehmen soll. Rechnet man fest mit Panzerschlachten, sind die Deutschen eine gute Wahl, denn der Panzerzerstörer ist ziemlich effektiv. Sogar gegen die sowjetischen Apokalypse-Panzer kommt man damit gut an. Gibt es jedoch viele zivile Gebäude wie z. B. Ölpumpen auf der Karte, hat man als Franzose gute Karten. Einfach neben jede Ölpumpe eine Grand Canon bauen und der mit Panzern angreifende Gegner wird seine Probleme haben. Rusher-Naturen sind mit Libyen oder Kuba gut bedient. Der libysche Sprengwagen ist tödlich und mit einem Angriff kubanischer Terroristen rechnet sowieso fast kein Gegner. Die sowjetischen Standardpanzer eignen sich ohnehin besser zum Rushen als die alliierten. Spielt man auf einer Stadtkarte, sind die Amerikaner eine gute Wahl.

Der Tesla-Panzer der Russen ist nach Meinung vieler Experten keine wirkliche Bereicherung. Bei den Alliierten gibt es natürlich auch noch die Koreaner mit ihren unglaublich effektiven Flugzeugen. Der Wermutstropfen ist, dass auch sehr effiziente koreanische Flieger vergleichsweise schnell vom Himmel geholt sind. Welchen Sinn die Sniper-Einheit der Engländer haben soll, fragen sich viele Fans immer noch.



Panzerschlachten

Bei Panzerschlachten gilt grundsätzlich, dass man mit Einheitenkombinationen am besten fährt. So bietet sich bei den Alliierten eine Kombination aus Prisma-Panzern, GIs und Mirage-Panzern an, die Sowjets dagegen setzen auf ihre schweren Panzer, Tesla-Soldaten und V3-Raketenwerfer. Letztere sind besonders gut geeignet, um den Gegenspieler aus der Defensive zu locken und ihn zum Angriff zu zwingen.

Gerade bei Landschlachten bieten sich Unterstützungseinheiten an, so z. B. Harrier oder Rocketeers. Man darf nie vergessen, dass man beispielsweise mit einem Harrier einen gegnerischen Panzer zerstören kann – eine spielentscheidende Taktik, wenn sie richtig eingesetzt wird. Dabei sind jedoch zwei Faktoren zu berücksichtigen: Die Harrier sind nicht besonders schnell, also rechtzeitig losschicken. Zudem sollte man jedem Harrier ein einzelnes Ziel geben.

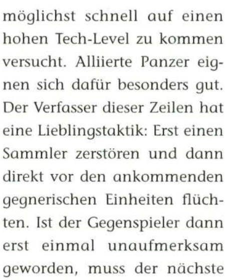
Ebenfalls entscheidend sind der Ort der Schlacht und die Schlachtformation. Dass Einheiten mit großer Reichweite immer weiter hinten stehen sollten, ist logisch. Wichtig ist es aber auch, als Verteidiger immer geschlossen zu stehen. Für einen Angreifer gilt natürlich genau dasselbe. Stehen dagegen einzelne Einheiten von der Hauptgruppe entfernt, gibt das dem Gegner die Möglichkeit, die eigenen Truppen der Reihe nach aufzureiben.

Alliierte sollten grundsätzlich den Vorteil nutzen, den die Mirage-Panzer ihnen bieten. Der Gegner weiß nie genau, wo die eigene Haupt-Streitmacht überhaupt steht, vorausgesetzt, man platziert die Mirages da, wo ohnehin schon viele Bäume stehen.

Der Sowjet geht dagegen brutal vor: Immer kräftig auf den Putz hauen, das ist hier die entscheidende Strategie. Wer zu lange zögert oder unentschlossen spielt, verliert.

Erfahrungen

Zu den fiesen und bei anderen Spielern nicht beliebten Taktiken gehört es, die Sammler des Gegners zu zerstören. Das gilt besonders dann, wenn der Gegner zu „techen", also möglichst schnell auf einen hohen Tech-Level zu kommen versucht. Alliierte Panzer eignen sich dafür besonders gut. Der Verfasser dieser Zeilen hat eine Lieblingstaktik: Erst einen Sammler zerstören und dann direkt vor den ankommenden gegnerischen Einheiten flüchten. Ist der Gegenspieler dann erst einmal unaufmerksam geworden, muss der nächste Sammler dran glauben.





Die Zerstörung der gegnerischen Erz-Förderanlagen ist ein Schritt zum Sieg.

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite Broodwar.de.

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Faszinierend: Die Warcraft 3 Total Conversion kann dem alten Starcraft wieder völlig neue Aspekte abgewinnen!"



Auf CD-ROM

Karte: Firing Line
Die Map of the Month von Blizzard
firingline.zip

Desktopmotive
Winterliche Desktop-Hintergrundbilder von Blizzard
Desktop.zip

Warcraft 3 Total Conversion
Starcraft im *Warcraft*-Look
War3tc.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse *Broodwar*-Karten

Starcraft-Patch 1.08

Nach offiziellen Angaben von Blizzard (www.blizzard.com) ist der nächste Patch für *Starcraft/Broodwar* (1.08) kurz vor der Fertigstellung. Leider ist es dem Team jedoch nicht möglich, ihn vor Weihnachten zu vollenden, eine Veröffentlichung wird wohl Anfang 2001 stattfinden. Dabei soll der Patch nicht nur Fehler bereinigen, sondern insbesondere auch Veränderungen an der Spielbalance vornehmen, die in der Vergangenheit oft zu Kritik geführt hat. Darüber hinaus dürften weitere interessante Features, die bis dato noch nicht veröffentlicht wurden, implementiert werden. Sicher ist jedoch, dass *Starcraft* somit erneut interessant für die Spieler wird.

Warcraft 3

Die *Warcraft 3 Total Conversion (TC)* verwandelt *Starcraft* tatsächlich fast in eine Art *Warcraft 3*. So werden aus Terranern Menschen, aus Protoss werden Orcs und aus Zerg Dämonen. Um einen *Warcraft*-typischen Eindruck zu präsentieren, wurden viele Grafiken aus *Warcraft 2* verwendet, so beispielsweise Grunzer, Bogenschütze, Ritter oder Axtwerfer. Bei den Dämonen hingegen wurden größtenteils Grafiken aus *Diablo* umgesetzt. So hat zum Beispiel der Legion Storm Rider (Hydralisk) das Aussehen eines Gegners aus *Diablo*.

Wie für eine Total Conversion üblich, wird das Spielprinzip komplett geändert. Es gibt keine Berserker mehr, sie wurden durch preiswerte Grunzer ersetzt, die größtenteils als Kanonenfutter dienen. Darüber hinaus brauchen Orcs keinerlei Pylonen, um ihre Gebäude mit Energie zu versorgen, vielmehr dienen hier die Schweine dem Verzehr. Auch die Menschen erhalten eine Kompletterneuerung und können unter anderem Ritter, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Elfen-Priester (Sanitäter) und aufwendig gestaltete Dämonen einsetzen. Der Ultralisk bekommt das Aussehen des leibhaftigen Diablo aus Teil 1, was großes

Drachen auf Starcraft-Terrain? Die Warcraft 3 TC macht's möglich.



Eindrücke aus der Alpha-Version von Starcraft.

Erstaunen bei den Gegnern hervorrufen kann.

Natürlich sind auch grundlegende Veränderungen sichtbar. So werden beispielsweise keine Mineralien mehr abgebaut, stattdessen muss man Holz fällen. Ferner bietet diese Total Conversion auch verschiedenste taktische Möglichkeiten, da ein einfacher Massenangriff kaum Aussicht auf Erfolg hat und Truppenkombinationen notwendig sind.

Für *Warcraft*- und *Starcraft*-Fans ist diese TC, welche die bisher umfangreichste ihrer Art darstellt, sicherlich einen Blick wert. Weitere Informationen und Downloadmöglichkeiten zu dieser TC finden Sie unter der Adresse http://go.to/tcs-world.



Broodwar.de Erneuerung

Christian Sier alias Starhealer, der schon seit über einem Jahr bei Broodwar.de in der Map-Sektion kräftig mithilft, hat Mitte Dezember als Webmaster von Broodwar.de die Arbeit aufgenommen. Amin Cassius Mokhtari-Nejad (Cassius) und Rainer Wagner alias CrashOverwrite greifen ihm unter die Arme. Cassius half schon der Stammkneipe (www.stammkneipe.de) wieder auf die Beine und betreut nun mit StarHealer die BWCL, die Lyrics-Sektion und hilft bei der gesamten Organisation. CrashOverwrite, der schon zu Starcraft.Base-Zeiten zum Erfolg der Seite beitrug und seit der Fusion die Fun-Sektion von Broodwar.de leitet, führt nun eine große, teilweise bereits erfolgreiche Mitarbeitersuche durch, um das Broodwar.de-Team zu erweitern.



Ein historisch interessanter Screenshot aus der Alpha-Version von Starcraft, der noch starke Ähnlichkeiten zu Warcraft 2 erkennen lässt. Die Unterschiede zur Endversion sind überdeutlich.

Aqueousrift/WaterStarcraft: Interview

Der leitende Entwickler von *Aqueousrift (AR)* spricht über sein geplantes Add-on für *Starcraft*, das das Spiel um Wassereinheiten erweitern soll.

PC ACTION Vielleicht kannst du kurz etwas über deine Person sagen.

Xenøphanes: Ich bin 23 Jahre alt, lebe in Arizona/USA und studiere momentan noch. In meiner Freizeit spiele ich gerne *Starcraft* und fahre Snowboard.

PC ACTION Wie lange arbeitest du denn schon an *Aqueousrift* und wie viele Leute sind involviert?

Xenøphanes: Ich arbeite an *Aqueousrift* seit ca. zwei Jahren und wir sind momentan über 30 Leute im Team. Sechs Personen davon sind aktiv an der Erstellung von *Aqueousrift* beteiligt.

PC ACTION Wann wird *Aqueousrift* voraussichtlich fertig gestellt?

Xenøphanes: *AR* wird in verschiedenen Phasen veröffentlicht. Die erste Phase ist eine Art Stabilitätstest, bei dem ein Teil der Funktionen und Einheiten noch nicht zur Verfügung steht, aber der Spieler schon einmal einen ersten Eindruck vom Gameplay erhält. Diese Version ist zu 85 % fertig gestellt und sollte in naher Zukunft veröffentlicht werden. Darauf folgen eine umfangreichere Demo-Version, die vorhandene Fehler ausfindig machen soll, und letztendlich das fertige Add-on, das wahrscheinlich im Sommer veröffentlicht werden kann.

PC ACTION Wie bist du auf die Idee gekommen, *Aqueousrift* zu entwickeln?

Xenøphanes: Ich war schon immer ein großer Fan von Blizzard-Spielen und erinnere mich noch gut daran, wie ich *Warcraft 2* während meines ersten Jahres auf dem College gespielt habe. Später habe ich dann von *Starcraft* gehört und war nach einiger Zeit enttäuscht, dass es keine Wassereinheiten gibt. Daraufhin habe ich mir überlegt, wie man dies nachträglich realisieren könnte, und nach einer kurzen Phase stand die Story fest. Im *Aqueousrift*-Universum sind nur wenige Mineralien und wenig Gas vorhanden, im Gegensatz dazu steht einiges an Wasser zur Verfügung. Dabei wird es zwei neue Oberflächen geben: den Ozean mit Stränden sowie den Sumpfbereich. Beide sind speziell für Wassereinheiten gedacht. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, alte *Starcraft*-Oberflächen mit den Wassereinheiten zu nutzen.

PC ACTION Was werdet ihr alles zu *Starcraft* hinzufügen?

Xenøphanes: Neue Einheiten, neue Sounds, neue Musik, neue Filmsequenzen, neue Musik, neue Karten, eine neue Hintergrundgeschichte und auch neue Helden.

Wird es die Möglichkeit geben, *AR* über das Battle.net zu spielen?

Xenøphanes: Leider besteht diese Möglichkeit nicht, da es technische Probleme gibt. Wir werden jedoch eigene Server nutzen können, auf denen es dann ohne weiteres funktionieren sollte.

PC ACTION Weiß Blizzard denn von eurer Idee und erhaltet ihr Unterstützung?

Xenøphanes: Die Idee ist bei Blizzard bekannt und es besteht großes Interesse an der fertigen Version von *Aqueousrift*. Direkten Support erhalten wir aber momentan noch nicht.

Mit freundlicher Unterstützung von http://www.gamers.at / Christian Gusenbauer.



Das Hauptmenü der Warcraft 3 Total Conversion.

Die Sims



Unser Experte Jan Harder, Betreiber von Simszone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

Jan Harder
21 Jahre, Student aus Bremen
http://www.SimsZone.de
harder@simszone.de

„Wenn sich Maxis' Pläne zu Sims Online alle in die Tat umsetzen lassen, erwartet uns eine nie da gewesene Spielwelt, in der dem Spieler kaum Grenzen gesetzt werden."

Sims Online

Seitdem sich der Rummel um das Add-on *Das Volle Leben* wieder gelegt hat, ist es recht still in der *Sims*-Szene geworden. Wir wollen diesen Zeitpunkt nutzen, Sie ein wenig näher über *Sims Online* zu informieren. Es gibt zwar noch keine Bilder zu diesem Spiel und Maxis hält noch viele Details zurück, aber über das grundlegende Spielprinzip lassen sich schon einige Aussagen machen. *Sims Online* wird – wie der Name schon sagt – ein an *Die Sims* angelehntes, reines Online-Spiel werden. Maxis plant, eine persistente Welt aufzubauen, in der das Spiel ablaufen wird. Das bedeutet, dass die Spielwelt permanent, quasi in Echtzeit existiert, unabhängig davon, ob Sie sich gerade darin befinden oder nicht. Anstatt einer kleinen Nachbarschaft soll es in *Sims Online* allerdings richtige Städte mit massenhaft Einwohnern geben. Ähnlich wie in *Die Sims* können auch hier Nachbarschaften gegründet werden, an die Stadt sind Sie jedoch nicht gebunden.



Familie Schneemann: Dank SimFreaks.com können Sie jetzt eine Schneemann-Familie in Ihre Nachbarschaft einziehen lassen. Aber ob es eine gute Idee von Vater Schneemann war, den Kamin anzuzünden ...?

Sozialer Wettkampf

Sie werden Ihre Sims in der Stadt steuern können und haben dabei wie gewohnt die Möglichkeit, mit anderen Sims zu interagieren. Ein wesentlicher Unterschied zu *Die Sims* ist dabei aber, dass die anderen Sims ebenfalls von echten Menschen gesteuert werden. Um sich dabei auch tatsächlich verständigen zu können, soll es ein großes Repertoire an Gesten geben. Das Spiel soll aber noch viel mehr bieten. So plant Maxis, die Spieler dazu zu animieren, andere Sims zu unterhalten. Dafür sollen Sie belohnt werden, indem Ihr Sim auf einer Beliebtheitsskala, durch die alle Sims in einem Wettbewerb stehen, nach oben steigt. Möglichkeiten, das zu erreichen, gibt es viele. Insbesondere gute Beziehungen zu anderen Sims lassen Sie in dieser Rangliste aufsteigen, wobei Freunde, die selbst sehr hoch im Kurs der Beliebtheitsskala stehen, Ihnen zusätzliche Punkte verschaffen. Da hinter allen Sims echte Menschen stecken, die versuchen, ihre Position in der *Sims*-Gesellschaft zu verbessern, darf man damit rechnen, dass es wie im wirklichen Leben hinterlistige Intrigen geben wird. Natürlich mit dem Hintergrund, die Beliebtheit anderer Sims zu schmälern, um selbst aufzusteigen. Für Spannung



Traumhaft: Mit den richtigen Böden und Objekten können Sie Ihre Nachbarschaft in eine Winterlandschaft verwandeln. Am besten sehen Sie sich noch nach warmer Kleidung um, damit Ihre Sims nicht frieren.

Außerdem

\\\ Die neue Seite **SimsPlus** überrascht mit vielen ausgezeichneten Objekten. Sie sollten dort unbedingt einmal vorbeischauen. (http://www.simsplus.homesims.com) \\\ Bei **SimFreaks** bekommen Sie **Handtaschen** für die Sim-Dame. (www.simfreaks.com) \\\ **Informationen und Downloads zu älteren Sim-Spielen** werden ab sofort in der Rubrik SimClassics auf der Webseite Sims Zone gesammelt. Schon vorhanden sind einige Facts zu **Streets of SimCity** (www.simszone.de/simclassics) \\\ Das Spiel **SimMars**, an dem Maxis bis vor kurzem arbeitete, ist **gestorben**. Maxis schließt zwar nicht aus, dass das Spielprinzip in einem anderen Projekt Verwendung findet, dies wird aber vermutlich nicht SimMars heißen. \\\ Laut Electronic Arts wurden einige wenige ***Das Volle Leben*-CDs mit falscher Seriennummer** ausgeliefert. Sollte Ihre Seriennummer nicht akzeptiert werden, können Sie Ihre CD an Electronic Arts GmbH, Kundendienst z. Hd. Frau Kohns, Pascalstr. 6, 52076 Aachen schicken und erhalten dann eine neue CD. \\\

Schick: SimFreaks.com bietet erstmals geschmackvolle Handtaschen für Ihre Sims. Der Haken: Die Taschen sind mit dem Sim fest verwachsen und können nicht abgelegt werden.

dürfte also gesorgt sein. Besonders interessant ist aber vor allem die Idee, das Heim Ihres Sims so auszubauen, dass es andere Sims anlockt. Zu diesem Zweck sollen Sie zum Beispiel eine Bar eröffnen können, sogar ein Vergnügungspark soll möglich sein. Maxis möchte Ihrer



Keativität hier keine Grenzen setzen. Je mehr Sims zu Ihrer Attraktion strömen, umso höher die Beliebtheit Ihres Sims. Ein Wettkampf um die beste Attraktion in der Stadt ist also vorprogrammiert. Erscheinen soll *Sims Online* im Laufe dieses Jahres. Bis dahin kann sich noch einiges am Spiel ändern, das Grundprinzip wird aber aller Voraussicht nach das hier beschriebene bleiben. Noch unklar ist, ob eine monatliche Gebühr für das Spielen von *Sims Online* erhoben wird, nach Aussagen von Maxis ist dies recht wahrscheinlich.



And the winner is ...

Die Sims hält sich seit Monaten an der Spitze der Verkaufscharts und wurde auch erwartungsgemäß mit einer Vielzahl an Auszeichnungen prämiert, die sich zum Ende des Jahres wieder einmal häuften, um die besten Spiele 2000 zu ehren. Nachdem *Die Sims* schon im Mai auf der Computerspiele-Messe E3 den wohl wichtigsten Preis abstauben konnte – den Interactive Achievement Award in der Kategorie „Bestes Spiel" –, sind nun noch einige Trophäen hinzugekommen. So wurde *Die Sims* für den ETAINA (Electronic Entertainment Award) in den Kategorien „Bestes Spiel", „Bestes Strategiespiel" und „Innovativstes Design" nominiert und ergatterte den begehrten Award in der letztgenannten Kategorie. Außerdem landete *Die Sims* in zahlreichen „Best of 2000"-Charts diverser Online-Magazine auf den oberen Plätzen. Aber auch außerhalb der Fachpresse findet das Spiel Anerkennung: Das *Time Magazine* hat es in seine „Best of 2000"-Liste aufgenommen, von der *Business Week* wurde es als eines der besten Produkte des Jahres geehrt, im *Stern* in die Liste der besten Neuerscheinungen aufgenommen und von der *Süddeutschen Zeitung* empfohlen. Zu guter Letzt gesellt sich noch der Pädi 2000 in Gold dazu, mit dem *Die Sims* im November für ihren „besonderen pädagogischen Wert" ausgezeichnet wurden.

Auf CD-ROM

Handtaschen
Handtaschen für die Sim-Dame von Jerome und Veronica
handtaschen.exe

Schneemann-Familie
Skins in Form von Schneemännern. Von Jerome und Rainman.
schneemann.exe

Schneebedeckte Dächer
Winterliche Dächer von Germansims.de
roofs.exe

SimCastle
Alle Folgen der Sims-Soap von Germansims.de, Web-Browser benötigt.
simcastle.exe

zusätzlich nur auf DVD
Patch für Euro-Version, Neue Skins, Neue Bodentexturen, Neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Blueprint-Texturen, -Skins, SimCastle

So bringen Sie den Winter ins Spiel

Auf der Seite Sims Plus finden Sie alles, was Sie benötigen, um eine Winterlandschaft zu erzeugen (http://simsplus.homesims.com/SpecialFeatures/christmas.htm). Laden Sie sich dazu die winterlichen Objekte, Böden und Dächer herunter und installieren Sie diese. Im Spiel öffnen Sie nun mit der Tastenkombination [Strg]+[Alt]+[Shift]+[C] das Cheat-Fenster und geben dort „map_edit on" ein. Jetzt können Sie nicht bebaubare Flächen des Grundstücks durch Anklicken bebaubar machen. Wenn Sie das ganze Grundstück so bearbeitet haben, geben Sie den Cheat „map_edit off" ein und verlegen den Schneeboden auf dem ganzen Grundstück. Nun noch das Schneedach wählen und die Bäume platzieren. Fertig!

Neustart

Eine schwierige Rolle

Evil Islands **Schwierigkeitsgrad wählbar, Bugs behoben**

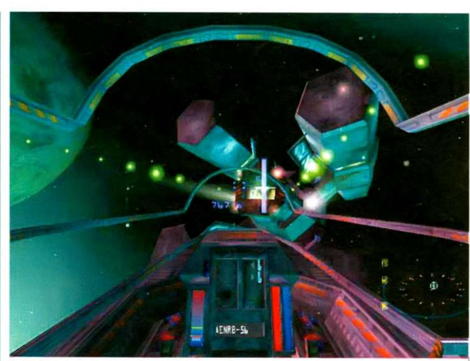

Dank der neuen Schwierigkeitsgrade können Sie viele Kämpfe auch ohne Glück bestehen.

In der Verkaufsversion von *Evil Island* erwies sich auf manchen Rechnern der Kopierschutz als übereifrig und verwehrte selbst ehrlichen Käufern das Spiel. Zudem treten Kompatibilitätsprobleme mit einigen Grafikkarten auf. Der Patch zu Version 1.03 behebt nicht nur diese Mängel, sondern auch noch eine Reihe kleinerer Bugs. Immerhin nutzte die Softwareschmiede Nival gleich die Möglichkeit, das Spiel in einigen Punkten zu verbessern: Nach dem Update können Sie den Schwierigkeitsgrad anpassen, wodurch einige harte Kämpfe auch ohne ständiges Speichern und Laden des Spielstandes lösbar sind. Darüber hinaus fallen die Nachteile durch den Tod Ihres Charakters nicht mehr so drastisch aus. Ferner besserte Nival etliche Zonen innerhalb des Spiels nach. Diese Änderungen werden Sie allerdings nur in den Bereichen des Spiels feststellen können, die Ihre Charaktere nicht schon vor dem Patch betreten haben. Natürlich dürfen Sie Ihre alten Spielstände weiterverwenden, aber eventuell verpassen Sie dann einige Neuerungen. Die betroffenen Zonen und die Art der Änderungen sind in der Readme-Datei aufgeführt. Dort finden Sie außerdem noch einige nützliche Hinweise für den Mehrspielermodus im Netzwerk oder das Internet.


Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Evil Islands v1.03 (d)

Ums X-fache

X-Tension **Erweiterung der Erweiterung**


Ab Version 2.0 haben Sie deutlich bessere Chancen, Ihre Raumstationen intakt und nicht von Piraten zerstört vorzufinden.

Eine ganze Latte Neuerungen und Verbesserungen bringt der Patch zu *X-Tension* auf v2.0 mit sich, der auch gründlich mit den Mängeln (siehe auch Test in PC Action 9/2000) aufräumt. Nach der Installation hat der Spieler mehr Kontrolle über seine Raumstationen, deren Schutzeinrichtungen sich nun intelligenter und realistischer verhalten. Schon allein deswegen sollten es Piraten deutlich schwerer haben, Ihre Fabriken einfach auszuknipsen. Zudem dürfen Sie nun TL-Schiffe besitzen und nicht nur kurzfristig anmieten. Diese Giganten des Weltraums eröffnen Ihnen völlig neue Möglichkeiten, sowohl im Kampf als auch bei der Expansion Ihres Handelsimperiums. Ab Version 2.0 ist der Kauf und Verkauf von Waren einfacher, da sich viele Aktionen ferngesteuert mit einer Handelscomputererweiterung bewältigen lassen. Zu guter Letzt hat Egosoft die Steuerung überarbeitet und einige neue Hotkeys eingefügt, die Ihnen das Leben erleichtern sollten. Neue Aufträge und Missionen sind in der Version 2.0 noch nicht enthalten, sollen aber in einem weiteren Upgrade noch nachgereicht werden.


Auf der Cover-CD
Updates CD #1
X-Tension v2.0 (d)

Außerdem

/// Das Update v1.009f (auf der Cover-CD) für **Deus Ex** behebt die letzten störenden Bugs. In der beiliegenden Readme-Datei finden Sie zudem wertvolle Hinweise, wie sich die **Performance steigern** lässt und einige Probleme umgangen werden können. /// Mit der Version 1.02 (auf der Cover-CD) für **Cossacks – European Wars** wird es dank **GameSpy-Unterstützung** deutlich einfacher, Mehrspielergefechte über das Internet auszutragen. Zudem behebt der Patch ein **Problem** mit dem **Kopierschutz**, der im Zusammenhang mit einigen CD-Laufwerken trotz eingelegter Original-CD eine raubkopierte Version vermutete. ///

Initiative für Landminen

Sudden Strike **Steuerung vereinfacht, Mehrspieleroption erweitert**


In der neuen Version ist es leichter, mit Infanteristen Minen zu legen.

Mit der neuen Version 1.1 (d) verbessert CDV die Steuerung von *Sudden Strike* in etlichen Situationen: Damit können Sie Brücken einfacher instand setzen, schneller Truppen aus LKWs entladen und ohne größere Umstände Landstriche von Ihren Infanteristen verminen lassen. Außerdem unterstützt ab sofort GameSpy Mehrspielerpartien über das Internet, wodurch es deutlich komfortabler sein dürfte, Mitspieler für heiße Multiplayer-Gefechte zu finden.


Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Sudden Strike v1.1 (d)

Jetzt zuschlagen:

50% Preisersparnis:
Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/95 95 06
0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,60 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PC Action – hart, aber gerecht

P3 A 300



>>> die turnierserie für die besten counter-strike- und unreal-tournament-clans >>> preisgeld 100.000 DM.
>>> jetzt anmelden: www.pcactionmasters.de.

folgende veranstaltungen sind offizielle ausrichter der pc-action-masters-turnierserie:





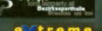












Sprechstunde



Viel Glück im neuen Jahr!

Alle Jahre wieder gehen uns um Silvester herum selbst ernannte Propheten oder Horoskop-Heinis auf den Sack, weil sie den Untergang der Welt voraussagen. Der soll bestimmt, gewiss, ganz sicher, ohne Zweifel, unanfechtbar, offenkundig, unbestreitbar und auf jeden Fall in den nächsten zwölf Monaten geschehen – wo es Frau Apokalypse doch im vorherigen Jahr dummer- und unerklärlicherweise wieder verpennt hat, ihren Job anständig zu machen. Tja, wenn Sie diese Zeilen lesen, haben wir einmal mehr einen Jahreswechsel überstanden – Aspirin sei Dank. Ich persönlich habe keinen Schimmer, an welchem Tag das Jüngste Gericht sein tödliches Urteil fällt und wir alle „Servus" sagen müssen, aber die wahrscheinliche Uhrzeit kenne ich. Es wird um 10 nach 10 oder 10 vor 2 passieren – endgültig konnten die Außerirdischen, die dahinter stecken, sich offenbar noch nicht entscheiden. Haben Sie noch nie deren versteckte Botschaften gesehen? Bei Werbung für analoge Uhren stehen die Zifferblätter fast immer und ziemlich exakt auf 10.10 Uhr oder 13.50 Uhr. Ich finde das äußerst gruselig. Sie glauben meinen Aussagen nicht? Falls Sie keine schwachen Nerven haben, werfen Sie doch einmal einen Blick in einen Katalog, in ein Prospekt oder beispielsweise auf die Seite www.uhren-schmuck.de unter „Shopping". Schauerlich! Gänsehaut! Horror! Was ich Ihnen damit sagen möchte? Genießen Sie Ihre verbliebene Zeit. Irgendwann schleusen grüne Tentakel-Aliens einen vernichtenden Computervirus ins Internet ein und das war's dann. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Blutarmut

[...] PS: In der deutschen Version von No One Lives Forever ist entgegen euren Aussagen eine gewisse rote Flüssigkeit nicht enthalten; um diese zu bekommen, muss man einfach nur die Datei Nolf.rez im Verzeichnis löschen (ca. 5,7 MB). Dann hat man zwar keine deutschen Untertitel mehr, aber wer des Englischen mächtig ist, dem wird's kaum was ausmachen. PPS: Auf der Verpackung zu Novalogics Delta Force Land Warrior steht geschrieben: „Englische Originalsoftware – deutsche Verpackung". Stimmt aber nicht, die Schreie und das Blut wurden ja, wie in eurem Test richtig geschrieben, entfernt. [...]

Frank Beck per E-Mail

Kollege Hesse gehört ohnehin zu der Sorte Mensch, denen man aufgrund seiner Chewbacca-Erscheinung (über zwei Meter groß, enorm zottelig) ungern im Dunkeln begegnen möchte. Als er erfuhr, dass die deutsche Version von *No One Lives Forever* entgegen der Auskunft von EA kurzfristig doch noch entschärft wurde, mussten wir ihn aber sogar zwecks Quarantäne in den Firmensafe sperren. Wer sein eigentlich sanftes Gemüt nicht kennt, wäre alleine durch den erbosten Anblick sofort getötet worden, was wir nicht riskieren wollten. Um präziser zu sein: Hesse hatte den Augenaufschlag eines Wookie drauf, der gerade beim Schachspiel verloren hat (was beim Gegner bekanntlich dazu führen kann, dass ihm die Schulter aus dem Gelenk gedreht wird). Warum? Leider war der Test bereits in Druck gegangen, wir konnten nichts mehr ändern und verbreiteten schuldlos eine Falschinformation – Sorry dafür. Was sich EA dabei gedacht hat, die *Delta Force*-Packung mit dem genannten, irreführenden Schriftzug zu versehen, entzieht sich meiner Kenntnis. Die Presse-Abteilung war bis Redaktionsschluss im Glühwein-Plätzchen-Bleigieß-Urlaub. Deshalb konnte ich keine Stellungnahme eintreiben.

Glaubensfrage

[...] Ich lese schon lange euer Magazin und fand es bisher auch gut (wahrscheinlich der Standardsatz jedes Leserbriefes). Aber als ich es gestern aufschlug, um die Vorschau von I-War 2 zu lesen, stieß ich auf etwas sehr Schockierendes. Was soll diese Werbung auf Seite 55 unten sein? Warum ist dort eine durchstochene Britney-Puppe? Ich fühle mich damit in meinem Glauben beleidigt und bitte, solche Werbung in Zukunft zu unterlassen (sonst werde ich auf die so genannte „Dingsbums" umsteigen). Wahrscheinlich bin ich der Einzige, der sich darüber aufregt, aber das ist mir egal. Falls ihr meinen Brief abdruckt, nehme ich an, dass ich lächerlich gemacht werde (ist mir egal), das sollte nur mal gesagt sein! [...]

Andy Schackow, Arnstadt.



Kurzfristig entschärft: In der deutschen Version von No One Lives Forever gibt es doch kein Blut.

Um Himmels Willen, Andy! Nie würde es mir in den Sinn kommen, einen Leser lächerlich zu machen. Vielmehr bin ich immer ernsthaft bestrebt, für Aufklärung zu sorgen. Abgesehen davon, dass wir als Redaktion mit der Werbung im Heft nichts zu tun haben, weil dies die Anzeigenabteilung erledigt: Ich bin sicher, die nadelgespickte Britney-Spears-Puppe soll lediglich für den Verband der deutschen Heilpraktiker e.V. werben. Denn falls ich richtig informiert bin, litt die pubertäre Trällersuse unter Stimmbandkrätze, konnte nicht singen und wurde mittels Akupunktur geheilt. Na ja, nicht ganz, aber immerhin ist es etwas besser geworden. Dass ich das Bild noch einmal hier auf den Leserbriefseiten veröffentlicht habe, geschah übrigens keinesfalls aus Boshaftigkeit. Ich wollte nur all denen, die die Werbung übersehen haben, zeigen, von was wir zwei beide überhaupt reden. Ich hab' nix gegen die quiekende Hupfdohle. Ich mag sie noch lieber als meine Freunde, die Österreicher. Ehrlich!



Britney Spears im Fakir-Outfit. Unser Leser Andy Schackow fand die Werbung in der vergangenen Ausgabe gar nicht lustig.

Unterste Schublade

[...] Seit einigen Ausgaben stelle ich einen negativen Trend in der PC Action fest. Der Stil eurer Leserbriefe sinkt ins Bodenlose. Ihr rühmt euch immer damit, Fehler einzugestehen („... an den Pranger"), aber tatsächlich seid ihr absolut *unempfänglich für Kritik.* ***Ihr druckt zwar Kritiken ab, (meist ein Leserbrief dafür und dagegen) und der, der euch nicht passt, wird niedergemacht oder ins Lächerliche gezogen. Der Höhepunkt war in der aktuellen Ausgabe der von Till Meyer. Die Antwort war unterste Schublade! [...]***

Kai Michels, Stuttgart

Ich bitte vielmals um Verzeihung, dass wir uns bei kritischen Briefen verteidigen. So etwas darf natürlich nicht sein. Falls du aber darauf anspielst, ich würde Leser lächerlich machen: Ja, manchmal wird mir das vorgeworfen. Dabei meine ich meine Ausführungen (fast immer) nicht wirklich böse, sondern scherzhaft. Glücklicherweise verstehen das die meisten. Von Till Meyer, den ich vergangenen Monat ein bisschen durch den Kakao gezogen habe, erhielt ich übrigens noch eine Mail, in der er unter anderem schreibt: „Also, ich war grad bei meinem Freund und hab mal so in die Leserbriefe geschaut. Was ist das denn? Voll nicht okay von dir, du böser, böser, böser Leserbriefonkel! Und dann haste einfach nur den schlechten Teil meines Briefes abgedruckt ... tz tz tz, na ja, aber was soll's, ich versteh' ja Spaß." So sollte es sein. Verehrter Kai, wir stehen wirklich zu unseren Fehlern. Wir nehmen nur nicht alles so bierernst. Wenn's wirklich irgendwo hakt, versuchen wir, das zu ändern. Wäre ich tatsächlich ein fieses Schwein, würde ich beispielsweise flache Witze über Britney Spears reißen und mich über ihr hautenges Kostüm im Video zu „Oops, I did it again" lustig machen. Die Dame sieht darin ja so eingezwängt aus wie Fleischabfall in einer Knackwurst-Pelle. Solche blöden Gags vermeide ich natürlich. Sind wir jetzt wieder Freunde?

Redakteur an den Pranger

Hurra, wirklich schlimme Fehler sind in der vergangenen Ausgabe kurzerhand ausgefallen. Ich, **Harald Fränkel**, konnte glücklicherweise den Titel „Doofer des Monats" aufgrund einer kleinen Unachtsamkeit knapp verteidigen. Zu meiner Schande habe ich in der vergangenen Ausgabe den Namen eines Lesers falsch geschrieben. Marvin Münz heißt nämlich seit seiner Geburt Marvin Münzberg. Blöd. Weil das im Grunde kein Schwein interessiert, fällt die Pranger-Rubrik diesmal so knapp aus. Ich habe mich natürlich trotzdem sofort selbst kasteit – und zwar mit Musikbeschallung. Nein, ein ganzes Album von Britney Spears am Stück anhören zu müssen, ist echt kein Spaß ... ;-)

Inserentenverzeichnis PC Action 2/2001



Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA ▪ Redaktion PC Action ▪ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▪ 90 429 Nürnberg ▪ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▸	1	Half-Life (deutsch) – Havas Interactive	16,3%
2	▲	4	Deus Ex – Ionstorm	10,9%
3	▼	2	Diablo 2 – Blizzard	8,7%
4	▲	8	C&C: Alarmstufe Rot 2 – Westwood	6,6%
5	▲	6	Unreal Tournament – Epic	5,0%
6	▲	7	Age of Empires 2 – Ensemble Studios	6,4%
7	▲	neu	Hitman: Codename 47 – IO Interactive	4,5%
8	▲	neu	Gunman Chronicles – Rewolf	4,4%
9	▲	neu	Flucht von Monkey Island – Lucas Arts	4,2%
10	▲	neu	Star Trek Voyager: Elite Force – Raven	3,9%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▸	1	Black & White	26,1%
2	▲	3	Return to Castle Wolfenstein	11,0%
3	▲	6	Unreal 2	10,8%
4	▲	5	Half-Life: Team Fortress 2	6,7%
5	▲	8	Max Payne	6,6%
6	▲	7	Die Siedler 4	6,4%
7	▲	neu	Doom 3	4,4%
8	▲	neu	Diablo Expansion-Set	4,3%
9	▲	neu	Aquanox	2,2%
10	▲	neu	Outcast 2	2,1%

Piratenbrut

[...] Also: Meiner Meinung nach ist das heutige Preis-Leistungs-Verhältnis bei PC-Spielen ein Witz. Für die ollen 15 oder 30 Stunden Spaß bezahl' ich doch keine 80 bis 90 Mark! Ja bin ich denn wahnsinnig, für einmal Durchzocken so viel Geld hinzulegen und nachher liegt das Spiel inner Ecke und verstaubt? [...] Da geh ich doch lieber zur örtlichen Videothek, leih' mir das neuste Spiel und brenn' es. Tja, nun hab' ich im Endeffekt drei bis sechs Mark ausgegeben und bin genauso glücklich, als hätte ich mir das Original gekauft. Ich möchte noch dazu sagen, dass mir sehr wohl klar ist, dass die Spiele-Entwickler viel Geld und Arbeit in ihre Spiele stecken (aber das ist bei Filmen wohl genauso und nach meiner Ansicht noch viel aufwendiger, wobei das Endprodukt im Endeffekt 'ne Ecke preiswerter zu erstehen ist als ein Computerspiel). Daher würde ich es für richtig halten, wenn die Spiele für ungefähr die Hälfte des heutigen Verkaufswertes angeboten würden. Dann wäre ich auch wieder bereit, ein paar Märker mehr für ein gutes Spiel hinzublättern.

Name ist der Redaktion bekannt

Klick, Ironiemodus an. Ich habe vollstes Verständnis für deine Meinung. Ich sehe auch nie ein, 12 bis 16 Mark für einen Kinofilm abzudrücken. Für die ollen eineinhalb Stunden Spaß, bin ich denn wahnsinnig? Deshalb schlage ich grundsätzlich die Kartentante nieder und schleiche in den Saal. Ist zwar ein bisschen illegal, macht aber nix. Autos finde ich ebenfalls zu teuer, deshalb leihe ich mir eins unter einem falschen Namen bei Sixt und bringe es nicht zurück. Das kostet mich im Endeffekt nur 100 bis 300 Mark und ich bin genauso glücklich, als hätte ich es mir gekauft. Ist zwar ein bisschen strafbar, macht aber nix. Ich könnte jetzt noch ein Beispiel mit einer Musik-CD von Britney Spears anbringen, aber für so was gibt ja ein normaler Mensch wirklich kein Geld aus, nicht mal für einen Rohling. Klick, Ironiemodus aus. Verehrter P.P.L., ist dir eigentlich klar, was eventuell passiert wäre, wenn ich deinen Namen hier veröffentlicht hätte? Nun, du hättest vielleicht gelernt, dass der Besuch der bösen Schwiegermutter im Vergleich zu einer Visite der Staatsanwaltschaft ein sehr schönes Erlebnis ist. Kurz: Tut mir Leid, ich habe keinerlei Verständnis für Raubkopierer. Denk mal drüber nach, okay?

Gewinner der Ausgabe:

Uwe Fischer, Ulm



erhält No One Lives Forever (Test des Monats 1/2001)

Auf CD-ROM

Big Action
Teil 2 : Von Amokläufern, Abschiedsszenen und wilden Orgien.
BIGACTION02.mpg

Karthago 2
Die Designer-Legenden Kai Hilpisch und Philip Reh, bekannt für die PCA-Spiele, liefern ihr neuestes Rollenspiel-Epos ab.
K2setup.zip

Partyspaß ab 18

[...] Ihr habt in Ausgabe 01/01 bei der BPjS-Reportage geschrieben, „Eltern dürfen ihren Kindern indizierte Spiele zugänglich machen". Heißt das, wenn sie eine Einverständnis-Erklärung unterschreiben, dass ihr Kind indizierte Spiele spielen darf, dass

es diese auch auf einer LAN-Party spielen darf? Wenn ja, wäre das für uns eine große Hilfe, da Counter-Strike und auch andere Spiele, die bei uns sehr häufig gespielt werden, bald auf dem Index stehen. Und wir dadurch unsere Partys erst ab 18 freigeben dürften. […]

Christian Hartmann
per E-Mail

[…] Ich wollte mich für das BPjS-Video bedanken. Nun sehe ich diese Leute nicht mehr ganz so als sadistische alte Säcke, die aus persönlichen Gründen anderen den Spaß am Spielen verderben wollen. […]

Daniel Kolacki per E-Mail

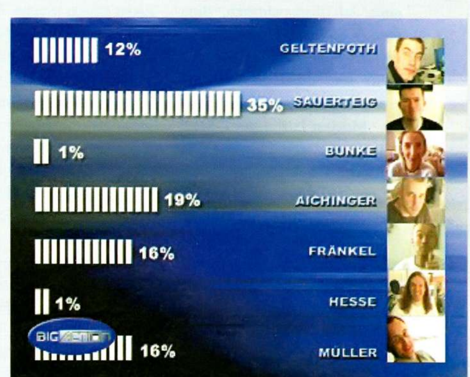
Christian Hartmann hat seinen Brief in Sachen LAN-Party auch an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften geschickt und prompt Antwort erhalten, was ich zunächst ziemlich genial finde – es zeigt, dass die Behörde bei weitem nicht so unnahbar ist, wie sie viele offensichtlich gerne sehen. Weil das Thema sicher auch andere Leser interessiert, hier eine Kurzzusammenfassung: Ja, Eltern dürfen ihren Kindern indizierte Spiele zugänglich machen. Nein, außerhalb des Elternhauses ist das nicht erlaubt. Eine Einverständniserklärung reicht nicht, weil diese nicht auf ihre „Echtheit" kontrolliert werden kann. Na ja, wenigstens darf jeder Britney-Spears-Songs hören. Wenn er will.

Wenig Inter-nett

[…] Ich finde, PC Action sollte sich mehr für ihre Homepage engagieren. […] Zwar wird sie jeden Monat für die neueste Ausgabe aktualisiert, aber mehr auch nicht. Die Homepage sollte zum Beispiel auch Links zu diversen Spiele-Herstellern enthalten. Oder Online-Umfragen, die die

Big Action: Da geht noch was!

Seit einem Monat gehen sich die PCA-Redakteure mittlerweile gegenseitig auf die Reizleitungsorgane und ein Ende des Horrors ist nicht abzusehen. Nur Sauerteig dreht allen Kollegen eine lange Nase, weil er als Erster aus dem Container raus durfte. Die Leser hatten ihn begnadigt (bewegte Bilder dazu auf der aktuellen CD/DVD). Nebenbei erwähnt: Mein bescheidener Versuch, die Nominierung mithilfe von 100 E-Mails zu meinen Gunsten zu beeinflussen, schlug leider fehl. Der Große Bruder bemerkte den an sich grandiosen Schachzug und teilte mir folgende salbungsvollen Worte mit: „Ich bitte, derart peinliche Manipulationsversuche künftig zu unterlassen. Herr Fränkel bekommt zur Strafe 200 Stimmen abgezogen." Mist, jetzt muss ich die Blödlinge weiter ertragen.



Sauerteig im Glück: Er durfte den Big-Action-Container als Erster verlassen. 35 Prozent der Leser hatten dafür gestimmt.

»Müller soll ganz flott die Biege machen. Den kann man nicht mal im Infrarotlicht ertragen.«
Marcel Dunkelberg, Köln

»Könnt ihr es hinbekommen, dass Tanja sich noch mal auszieht, bevor sie auszieht? Danke!«
Stephan Bauer per E-Mail

Entscheiden Sie!

Doch zurück zum eigentlichen Thema: Welcher Redakteur darf diesen Monat das Haus verlassen? Schicken Sie Ihre Stimme per Postkarte mit dem Vermerk Big Action an die bekannte Redaktionsanschrift oder als E-Mail an bigaction@pcaction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir ein aktuelles Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem Schreibsklaven betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen der COMPUTEC MEDIA AG dahingesiecht ist. Der Gewinner der ersten Verlosung ist übrigens Christian Ko aus Coburg. Er darf sich über *Gunman Chronicles* freuen, das ihm per Post zugeht.

Glückwunschtelegramme

Servus Dirty Harry und die besten Grüße in den Big-Action-Container! Da habt ihr ja eine Superidee ausgebrütet. Jetzt müsste man euch nur noch per Webcam in eurer WG beobachten dürfen. […]

Christian Hardt, Braunfels

»Schmeißt Hesse raus, er ist hässlich und stinkt. Er könnte Österreicher sein.«
Benny Rexin per E-Mail

Euer Big-Action-Video ist einfach nur oberaffenfränkelisch! Wenn ihr Glück habt, bekommt ihr ja mal Besuch von eurem Covergirl! […]

Jürgen Schwager per E-Mail

*Ich wollte euch nur zu eurer Leistung in dieser Ausgabe gratulieren. Ihr seid doch lustig als Schauspieler (das ist definitiv keine Ironie *g*). Ich weiß nicht, was die anderen alle wollen. Es wirkt zwar alles etwas gestellt, wenn ihr eure Kommentare ablasst, aber immerhin. […]*

Kim Norman Thiebus
per E-Mail

[…] Big Action ist so was von geil, die beste Big-Brother-Verarschung, die man je gesehen hat. […]

Viktor Adam per E-Mail

»Aichinger muss gehen! Ganz klar! Und Fränkel muss ihn rausprügeln.«
B.H. Meier per E-Mail

Gemeinsames Kerzenauspusten war bei der Feier zum fünfjährigen Bestehen der PCA angesagt (links). Dank des richtigen Handwerkszeugs wurde die Mini-Geburtstagstorte schnell gestückelt.

Meinungen der Leser widerspiegeln. Ich finde einfach, dass eine PC-Zeitschrift eurer Größe einfach mehr für die Leser tun sollte und dazu gehört auch eine gute Homepage. […]

Morten Lamp per E-Mail

Ähnliche Zuschriften habe ich in den vergangenen Wochen und Monaten häufiger bekommen. Ich könnte an dieser Stelle jetzt geschickt ablenken, indem ich Britney Spears ein bisschen durch den Dreck ziehe und mir weitere Feinde unter unseren jungen, überwiegend männlichen Lesern mache. Aber weil ich's nicht so meine, lass ich es besser und erkläre kurz, warum die Homepage derzeit ein wenig spartanisch wirkt. Unsere Online-Abteilung arbeitet noch an einem Konzept, das im Lauf des Jahres umgesetzt werden soll. Und gut Ding will bekanntlich Weile haben. Obwohl wir als Heft-Redaktion nicht mit dem Internet-Auftritt betraut sind, dürfen wir natürlich Vorschläge einbringen. Ganz sicher werde ich dafür plädieren, dass ins künftige Angebot ein paar tolle Links zu Britney-Spears-Seiten integriert werden. Mit uns diskutieren können unsere Leser auf der Homepage natürlich schon jetzt, und zwar im Forum unter www.pcaction.de.

Wertungsfragen

[…] Als ich die Ausgabe 01/2001 zum ersten Mal öffnete, suchte ich sofort nach dem Colin-McRae-Rally-2-Test. Aha, ein Doppeltest, CMRR 2 gegen Pro Rally 2001. Ein Blick auf die Wertungen – PR 2001 ist besser? CMRR 2 „nur" 85%? […] Ich kann ganz und gar nicht verstehen, wie ein solches Spiel (gut, aber mehr auch nicht) eine höhere Wertung absahnen kann als Codemasters Meisterwerk. Für mich sind die Unterschiede doch groß, gerade beim Gameplay (vielleicht um die sieben, acht Prozent. […]

Sebastian Boll, Langen

Ich bin unglaublich froh, dass wir Spiele testen. Schlimmer wäre es, Musik-Alben unter die Lupe nehmen zu müssen, zum Beispiel von Britney Spears. Damit wir uns nicht missverstehen, ich hätte keine Angst, wegen eines Trommelfellrisses zu verbluten – nein, bei der Bewertung von schlumpfigen La-la-Popsongs gäbe es sicher noch mehr Diskussionen, denn davon haben wir *wirklich* keine Ahnung. Klar lässt sich über Wertungen immer streiten, in der vergangen Ausgabe z. B. über die besagten Rennspiele und laut anderen Zuschriften über *Project I.G.I.*, *Monkey Island 4*, *Tony Hawk's Pro Skater 2* und *Delta Force Landwarrior*. Ihr werdet Verständnis haben, dass das nicht geht. Wertungen sind in einem gewissen Maß subjektiv, wenngleich wir uns immer um „objektive Subjektivität" bemühen, wie ich es gerne ausdrücke. Kleinere Abweichungen im Geschmacksempfinden kann und wird es ewig geben. Wer sich nicht alleine auf nackte Prozentzahlen versteift, sondern auch die Berichte liest und sich die eine oder andere Demo von der CD anguckt, sollte auf jeden Fall für den nächsten Spielekauf gerüstet sein.

Gülle-Hülle

[…] Ich finde es nicht so toll, dass neuere Spiele in DVD-Hüllen verkauft werden. Gut, sie sparen einiges an Platz, aber schließlich zahlen ich und alle anderen Spieler zwischen 70 und 100 Mark für ein neues Spiel und da will ich zumindest eine schöne, größere Verpackung, die man dekorativ ins Regal stellen kann. Was mich aber besonders an den DVD-Hüllen ankotzt, ist, dass ich sie dauernd am Computer herumliegen habe. Bei den „alten" Packungen konnte ich die CD-Hüllen herausnehmen und die Packung ins Regal stellen. […] Jetzt wirst du sagen, ich könnte auch bei den DVD-Hüllen die CDs herausnehmen und in eine leere CD-Hülle tun. Natürlich könnte ich das, aber das sieht doch besch… aus! Ich fände es interessant, zu wissen, wie die anderen Leser darüber denken.

Thomas Hess per E-Mail

Ich hab nix gegen DVD-Hüllen, so lange nicht aus Versehen eine Britney-Spears-CD drin ist – 'tschuldigung, ist mir nur so rausgerutscht. Wie du schon sagst: Die Packungen sparen eine Menge Platz. Das ist doch prima! Außerdem sind sie stabiler. Der Inhalt der normalen Monsterschachteln besteht doch ohnehin zu 90 Prozent aus Luft. Ist doch irgendwie albern. Okay, wer ein Sammler von protzigen Bombastpackungen ist, grummelt vielleicht. Aber sonst? Ich nehme deine Anregung natürlich gerne auf und frage: Was denken die anderen Leser über das Thema DVD-Hüllen?

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Wer wird Millionär?	Eidos
2	▲	neu	Gunman Chronicles (uncut)	Havas Interactive
3	▲	neu	Hitman: Codename 47	Eidos
4	▲	neu	No One Lives Forever	Electronic Arts
5	▲	neu	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
6	▲	neu	Project I.G.I.	Eidos
7	▲	neu	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Infogrames
8	▼	6	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts
9	▲	neu	Delta Force 3: Land Warrior	EA
10	▲	neu	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Baldur's Gate 2	Virgin Interactive
2	▲	neu	Championship Manager 00/01	Eidos
3	▲	neu	FIFA 2001	Electronic Arts
4	▲	6	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
5	▼	1	Sudden Strike	Focus Marketing
6	▲	neu	Midtown Madness 2	Microsoft
7	▼	2	Les Sims: Living Large	Electronic Arts
8	▲	neu	Tony Hawk Pro Skater 2	Activision
9	▼	4	Age of Kings: The Conquerors	Microsoft
10	▲	neu	Crimson Skies	Microsoft

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	2	Who Wants to Be a Millionaire	Eidos
2	▼	1	Championship Manager 00/01	Eidos
3	►	3	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
4	▲	neu	The Sims	Electronic Arts
5	▲	neu	Project I.G.I.	Eidos

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Everquest: Scars of Velious	989 Studios
2	▲	3	The Sims	Electronic Arts
3	▼	2	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▲	6	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
5	▲	10	Who wants to be a Millionaire 2	Disney Interactive
6	▼	4	Rollercoaster Tycoon Add-On	Hasbro Int.
7	▼	1	Barbie Pet Rescue	Mattel
8	▲	neu	Barbie Magic Genie Bottle	Mattel
9	▲	neu	Who wants to be a Millionaire	Disney Interactive
10	▲	neu	Theme Park World	Electronic Arts

Quelle: Gameweek

Hit-Countdown

Action			
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	2. Quartal 2001
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	März 2001
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	3. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	4. Quartal 2001
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	1. Quartal 2002
I-War 2	Weltraum-Shooter	Particle Systems	2. Quartal 2001
Mafia	Action-Spiel	Illusion Softworks	2. Quartal 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	2. Quartal 2001
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	Februar 2001
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	1. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
Serious Sam	Ego-Shooter	Croteam	2. Quartal 2001
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	1. Quartal 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	2. Quartal 2001
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2001
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2001
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	2. Quartal 2001
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	Januar 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	1. Quartal 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	2. Quartal 2001
Severance: Blade of Darkness	Action-Adventure	Rebel Act	Februar 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	Februar 2001
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	Januar 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	1. Quartal 2001
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	1. Quartal 2001
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	1. Quartal 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	Mai 2001
Diablo 2 Expansion-Set	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2001
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	April 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	2. Quartal 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	Noch nicht bekannt
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	1. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	2. Quartal 2001
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	April 2001
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	EA Sports	Februar 2001
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	1. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	März 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	März 2001
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	Januar 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	2. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	4. Quartal 2001
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	1. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	1. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	März 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Dezember 2001
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	März 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	1. Quartal 2001
Oil Tycoon	WiSim	Blackstar	Februar 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 (Spieletipps)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14^{00}–16^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30}
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00}

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
0 18 05 - 22 11 26 Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16^{00}–20^{00}
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 10^{00}–12^{00},14^{00}–19^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

Ab sofort im Zeitschriftenhandel.



PC ACTION Spieletipps

2/2001



Ausgetrickst

Neulich unterm Weihnachtsbaum

Weihnachten, das Fest der Liebe und des Konsumterrors. Die Familie versammelt sich im festlich geschmückten Wohnzimmer und rüstet sich für die alljährliche Geschenkeschlacht, auch Bescherung genannt. Anwesend war unter anderem mein 13-jähriger Cousin namens Marcel. Selbiger wurde zu Weihnachten mit dem In-Geschenk des Jahres, einer PS2, beglückt. Im Geschenkumfang enthalten war das Prügelspiel Dead or Alive 2. Ich habe mir gedacht, so schwer kann es nicht sein. Schließlich beschäftige ich mich seit nunmehr fünf Jahren professionell mit Computerspielen und habe in meiner Heimatstadt vor ca. 12 Jahren einen teuer bezahlten Highscore in Double Dragon hingelegt. Mit diesen Gedanken habe ich die Herausforderung des Dreikäsehochs mit dem festen Vorsatz, ihm seine große Klappe sportlich fair zu stopfen, angenommen. Welch groteske Selbstüberschätzung! Lassen Sie es sich gesagt sein: Wer in Ego-Shootern glänzt, mit Bravur Inseln und Kontinente besiedelt und menschlichen wie künstlichen Gegnern mit seinen Armeen auf dem virtuellen Schlachtfeld das Fürchten lehrt, kann noch lange nicht Dead or Alive 2 spielen. Das Ende vom Lied: Marcel war Alive, ich Dead – und zwar immer. Mein zertrümmertes Ego konnte ich erst nach ca. 16 Stunden erfolgreichen Counter-Strike-Spielens wieder aufbauen.

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Thema Technik

Kurztipps

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung, Teil 1

Giants – Citizen Kabuto

Es hätte ein schöner Urlaub auf Majorca werden können. Vorher müssen Sie aber die Smarties aus der Sklaverei befreien.

Einsteigertipps

Wie erledige ich den Gegner am schnellsten?

Versuchen Sie, immer den Kopf zu treffen. Einige Gegner, wie zum Beispiel der Reapermann, gehen nach einem solchen kritischen Treffer sofort zu Boden. Warten Sie aber so lange, bis der Gegner stehen bleibt. So treffen Sie ihn wesentlich besser und verschwenden keine Munition. Die einzige Ausnahme ist die normale Pistole. Mit dieser Waffe müssen Sie selbst bei einem Kopftreffer einen weiteren Schuss abfeuern, damit der Gegner zu Boden geht.

Aus welcher Entfernung soll ich auf den Gegner schießen?

Das kommt auf die Waffe an. Jede Waffe verfügt über eine bestimmte Reichweite. Generell sollten Sie aber aus großer Distanz auf Ihre Feinde schießen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, sich auf einen Gegenschlag vorzubereiten, und genügend Spielraum, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Die Pistole zum Beispiel hat eine große Reichweite und schießt sehr genau.

Wie bewege ich mich schneller fort?

Häufig müssen Sie sich vor Angriffen einer Übermacht in Sicherheit bringen, um sich oder Ihre Teammitglieder zu heilen. Setzen Sie dazu Ihr Jetpack ein. Wenn Sie während des Laufens das Jetpack einschalten, schweben Sie und legen die Strecke wesentlich schneller zurück. Wenn Sie über den Nitro-Boost verfügen, schalten Sie diesen zusätzlich ein, um den Sprung zu maximieren.

Erleide ich bei einem Sturz Schaden?

Wenn Sie sehr hoch schweben und abstürzen, nimmt Ihr Protagonist leichten Schaden. Das Schlimmste daran ist jedoch, dass Sie für kurze Zeit auf einer Stelle stehen und nicht weiterlaufen können. Wenn Sie nun vor einem Gegner flüchten wollen, ist das für einen kurzen Augenblick nicht möglich. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie immer etwas Restenergie in Ihrem Jetpack haben, damit Sie den Sturz abfangen können. Wenn Sie den Nitro-Boost besitzen, setzen Sie ihn in der Luft ein, Verbrauchen Sie die komplette Energie und nehmen Sie dann den Finger von der Beschleunigungstaste. Die Zeit in der Luft müsste genügen, damit sich die Energie in Ihrem Jetpack regeneriert.

Wie springe ich höher?

Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, können Sie die Sprunghöhe um einiges erhöhen. Richten Sie die Mündung Ihres Raketenwerfers auf den Boden, drücken Sie die Beschleunigungstaste, feuern Sie eine Rakete ab und zünden Sie zusätzlich den Nitro-Boost. Dadurch können Sie Gegenden erreichen, die normal unerreichbar sind. Durch die Detonation der Rakete nehmen Sie keinen Schaden.

Macht es Sinn, den Teamkollegen stehen zu lassen?

In einigen Bereichen des Spiels ist es sinnvoll, Ihren Kollegen abzustellen. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, an Wachen vorbeizuschleichen, kommt Ihnen Ihr heißblütiger Mitstreiter ins Gehege. Häufig scheucht er die Gegner auf, wenn er aus Versehen in das Sichtfeld des Feindes gerät.

Brauche ich später noch die Pistole?

Solange noch keine Shops zur Verfügung stehen, in denen Sie Ihre Munition auffüllen können, sollten Sie hauptsächlich die Pistole einsetzen. Diese besitzt unendlich Munition und ist mit der Zoom-Funktion eine wirksame Waffe, um kleinere Gegner zu erledigen.

Was kann ich gegen die vielen Gegner anrichten?

Bleiben Sie vor allem ruhig. Es macht keinen Sinn, hektisch in der Gegend herumzuballern.
Wenn sehr viele Gegner auf Sie zustürmen, laufen Sie einfach ein paar Meter vor ihnen davon, um anschließend in Ruhe die ein-



Dieser Gegner hat nichts zu lachen. Nach dem folgenden Treffer richtet er keinen Schaden mehr an. Wenn er stehen bleibt, haben Sie genügend Zeit zum Zielen.





Die Brücken zur Unglücksstelle sind zerstört. Setzen Sie Ihren Jetpack ein, um die Abgründe zu überwinden.



Springen Sie von der markierten Stelle ab, um auf die Plattform zu schweben. Dort können Sie die Smarties einsammeln.

zelnen Monster auszuschalten. Zielen Sie immer genau und lassen Sie sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Bleiben Sie dennoch stets in Bewegung, um den feindlichen Geschossen auszuweichen.

Mecc Story 1: Die Suche nach Tel

Ein Junge namens Timmy

Wie bekämpfe ich die kleinen Ripper?

Bei dieser Mission müssen Sie einige Nester der kleinen Ripper passieren. Sie haben die Möglichkeit, diese Nester durch ein paar Schüsse Ihrer Laserkanone zu zerstören, oder Sie laufen einfach an ihnen vorbei. Da die Ripper langsamer laufen als Ihr Mecc, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, selbst wenn diese kleinen Biester Ihnen folgen. In dem kleinen Dorf sollten Sie sich ebenfalls nicht mit den großen Rippern anlegen, sondern einfach an ihnen vorbeilaufen.

Wie befreie ich Timmy?

Wenn Sie bei der zweiten Hängebrücke angekommen sind, müssen Sie die Ripper beseitigen, die den kleinen Timmy bewachen. Bleiben Sie vor der Hängebrücke stehen und schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Biester. Setzen Sie dazu die Zoom-Funktion Ihrer Waffe ein. Stellen Sie sich bei dem Gefecht nicht zu weit an die Klippen. Ein Volltreffer würde Sie herunterschleudern.

Wozu dienen die bunten Kugeln?

Achten Sie auf die drei Kugeln, die die Ripper nach ihrem Ableben hinterlassen. Mit diesen können Sie Ihre Lebensenergie auffrischen.

Die Wachs-Smarties

Ihre Aufgabe besteht darin, vier Smarties sicher zur Absatzstelle zu bringen. Doch bevor Sie diese Aufgabe angehen, müssen Sie mit Ihrem Jetpack über die eingestürzten Hängebrücken schweben. Falls Sie dabei abstürzen, achten Sie darauf, dass Sie nicht in das tiefe Wasser geraten. Dort warten bereits die Piranhas auf Sie.

Wie viele Smarties muss ich retten?

Es ist nicht notwendig, alle Smarties zu retten, die an den Vorsprüngen hängen. Sie brauchen lediglich vier Smarties zu retten und es erscheinen immer wieder neue, wenn ein Smartie abgestürzt ist.

Wie gelange ich auf die Plattform?

Laufen Sie zu der Düne und schweben Sie auf die Plattform, an der die Smarties hängen. Laufen Sie zu der Stelle, an der sich der Smartie festhält. Wenn Sie über ihm stehen, nehmen Sie ihn automatisch auf. Schweben Sie anschließend zu der umzäunten Absatzstelle und setzen Sie den Smartie dort ab. Wiederholen Sie diese Aktion vier Mal, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.

Tels Dilemma

Bei dieser Mission steht Ihnen eine neue Waffe zur Verfügung, die RAG. Diese verfügt über eine bessere Durchschlagskraft als die Pistole. Gehen Sie mit der Munition sparsam um und setzen Sie diese Waffe nur gegen die großen Ripper ein. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, versuchen Sie die Ripper aus großer Distanz zu erledigen, damit Sie außer Reichweite des Gegners stehen. Lassen Sie sich für diese Mission Zeit. Tel stürzt nicht in die Tiefe, egal wie lange Sie brauchen, zu ihm vorzudringen.

Wie weiche ich den Geschossen am geschicktesten aus?

Je größer die Entfernung ist, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen der Gegner auszuweichen. Denken Sie nur daran, dass die Heilungskugeln nur eine kurze Zeit an der Stelle liegen, an der der Ripper stand.

Muss ich sparsam mit der Munition umgehen?

Versuchen Sie nicht, die Munition mit in die nächste Mission hinüberzuretten, da Sie zu Beginn einer Mission stets die volle Anzahl Munition in Ihren Waffen haben. Wenn Sie das abgestürzte Raumschiff erreicht haben,



Je mehr Abstand Sie vom Gegner halten, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen auszuweichen.

springen Sie darauf und gehen Sie zum Cockpit.

Das Ripper-Nest

Sie müssen mit Tel zur Klappe flüchten, die in einen unterirdischen Gang führt.

Wie umgehe ich die Ripper?

Folgen Sie dem Pfad auf dem Hügel, bis Sie das Ende erreicht haben. Dort lassen Sie sich in die Schlucht fallen. Das hat den Vorteil, dass Sie sich mit weitaus weniger Rippern anlegen müssen. Wenn Sie die kleinen Inseln erreicht haben, schießen Sie zuerst die Ripper nieder, bevor Sie auf die Insel hinübergleiten. Auf der letzten Insel befindet sich der Eingang zumTunnel.

Der Weg nach Sorcha Island

Wie bekämpfe ich die Verms?

Tasten Sie sich zu Beginn der Mission langsam voran. Sie treffen bald auf die fliegenden Verms. Versuchen Sie, diese Biester auf dem Boden zu erwischen, da sie in der Luft schwer zu treffen sind.

Nach dem ersten Torbogen sollten Sie die wartenden Ripper aus sicherer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Wenn Sie auf einen Ripper schießen, greift nur dieser Sie an, ohne seine Artgenossen zu alarmieren. Während dieser Mission treffen Sie zum ersten Mal auf die gegnerischen Sea-Reapermänner. Versuchen Sie, diese Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Vor allem die Scharfschützen sollten Sie aus großer Distanz beseitigen.

Kann ich nicht einfach an dem Gegner vorbeilaufen?

Laufen Sie nicht einfach über die Insel, sondern erledigen Sie die Ripper nacheinander. Würden Sie einfach durchlaufen, stünden Ihnen nach kurzer Zeit zu viele Gegner gegenüber.

Mecc Story 2: Hunger in den Codpiece Hills

Hunger!

Was muss ich bei der Vimps-Jagd beachten?

Die Jagd ist eröffnet. Suchen Sie sich die Herde der Vimps und stellen Sie sich ihnen in der Weg. Wenn Sie auf den vordersten schießen, läuft Ihnen die restliche Herde genau in die Arme. So sollte es einfach sein, in kurzer Zeit 20 Fleischstücke zu sammeln. Denken Sie daran, dass sich die Vimps nach ihrem Ableben schnell in Luft auflösen. Also beeilen Sie sich, wenn Sie das Fleisch einsammeln. Anschließend müssen Sie mit Ihrem Jetpack zu dem hungrigen Smartie zurückkehren.

Wie komme ich zurück zur Hütte?

Orientieren Sie sich an den Türmen, um zu der Hütte des hungrigen Smarties zurückzugelangen.

Die Frau

Begeben Sie sich zum Shop und rüsten Sie sich mit den Gegenständen aus, die dort zur Verfügung stehen. Vergessen Sie nicht das Maschinengewehr, Sie werden es brauchen. Ihr Weg führt Sie anschließend durch ein stark bewachtes Gebiet.



Mit dem Tarnbusch können Sie sehr dicht an den Gegner heranschleichen. Achten Sie nur darauf, dass Ihnen die Energie nicht ausgeht.

Wie beseitige ich die vielen Wachen?

Schalten Sie die Wachen aus der Entfernung aus. Die heranstürmenden Gegner locken Sie um den Felsen herum, um Sie ungestört beseitigen zu können. Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando, dass er die Kasernen zerstören soll, damit der Nachschub an Reapermännern abgeschnitten ist.

Wenn Sie zu den bewachten Gebäuden gelangen, müssen Sie Ihre Tarnvorrichtung einsetzen, um an den Gegnern vorbeizuschleichen.

Der weite Weg nach Hause

Wie komme ich in einem Stück an den Gegnern vorbei?

Lassen Sie sich gar nicht erst auf ein Feuergefecht mit den Gegnern ein, da diese in der Überzahl sind. Laufen Sie stattdessen durch die Gegnerhorden hindurch und schießen Sie nur auf die Wachen, die Ihnen im Weg stehen.



In dieser Schlucht warten einige Ripper auf Sie. Laufen Sie auf dem Vorsprung entlang und springen Sie dann in die Schlucht.



Noch wurden Sie von den Rippern nicht entdeckt. Schießen Sie auf den ersten, um ihn auf Sie aufmerksam zu machen.



Wie umgehe ich den Sonak?

Nehmen Sie sich vor dem Sonak in Acht, der Ihnen auf dem Weg begegnet. Schweben Sie mit dem Jetpack auf den Wall neben dem Sonak. Dort können Sie den Sonak gefahrlos passieren. Wenn Sie stark verletzt sind, laufen Sie zum Shop und holen Sie sich eine Spritze, um sich zu heilen. Nehmen Sie danach den gleichen Weg zum Haus, den Sie in der Mission zuvor schon genommen haben.

High Village

Wie gelange ich zum Dorf?

Begeben Sie sich mithilfe des Jetpacks und des neu erworbenen Nitro-Boosts auf den Felsen hinter dem Shop. Fliegen Sie mit dem Jetpack zur Hälfte die Wand hinauf und setzen Sie in der Luft den Nitro-Boost ein. Wenn das nicht ausreicht, lassen Sie sich kurz fallen, bis das Lämpchen für den Boost wieder aufleuchtet, und starten Sie ihn erneut.

Was muss ich im Dorf machen?

Oben angekommen, gelangen Sie in ein Dorf, in dem drei Kasernen stehen. Zerstören Sie die Kasernen. Bleiben Sie immer in Bewegung und schießen Sie dabei auf die Ripper. Begeben Sie sich anschließend in das zweite Dorf und zerstören Sie auch dort die Kasernen. Nehmen Sie zwischendurch die Energiekugeln der verblichenen Ripper auf, um Ihre Energie aufzufrischen.

Großvater Borjoyzee

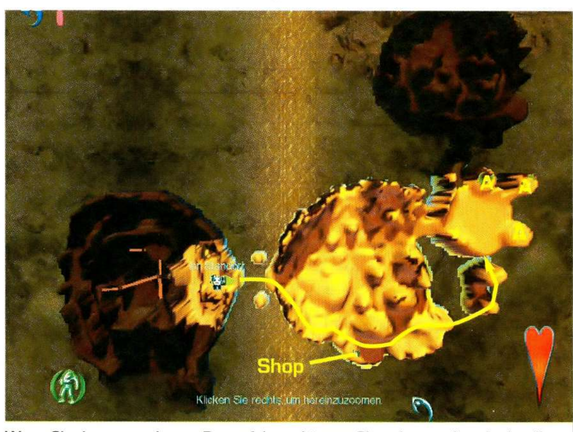
Laufen Sie zu dem eingezeichneten Punkt auf der Karte und erledigen Sie auf dem Weg dorthin die Ripper. Unterhalten Sie sich mit dem Großvater, der Ihnen daraufhin sein Boot zur Verfügung stellt.

Dick-Whittlington-Gefängnis

Regs Dilemma

Wo befindet sich der Sonak?

Erledigen Sie zuerst die beiden Wachen, die vor dem Shop Patrouille laufen. Im Shop erhalten Sie den Schild. Mit dem neuen Gegenstand im Gepäck gehen Sie durch



Wenn Sie der angegebenen Route folgen, können Sie nahezu unbeschadet die Wachenwerfer erreichen. Sie sind mit einem A gekennzeichnet.

die linke Schlucht. Dort treffen Sie auf eine weitere Patrouille. Folgen Sie ihr und halten Sie nach dem Sonak Ausschau. Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando zum Angriff und schießen Sie aus der zweiten Reihe auf den Sonak.

Borjoyzee wartet

Muss ich alle Gegner erledigen?

Auf Ihrem Rückweg zum Boot erwartet Sie eine Armee von Rippern.
Laufen Sie an ihnen vorbei und setzen Sie den Jetpack ein, um die Gegner sicher passieren zu können. Damit Sie in der folgenden Mission nicht gegen die zurückgelassenen Gegner kämpfen müssen, verlassen Sie einfach das Spiel und wählen den nächsten Level manuell aus. Nun starten Sie den Level, ohne von den vorherigen Gegnern belästigt zu werden.

Die Kasernen der Reaper-Wächter

Begeben Sie sich zuerst zum Shop, um Ihre Munitionsvorräte aufzufrischen. Gehen Sie anschließend über den Hügel hinter dem Shop, bis Sie die Schlucht erreichen.

Wie zerstöre ich alle Kasernen?

Lassen Sie die Gegner links liegen und beschießen Sie nur die Kasernen aus sicherer Entfernung. Wenn sich Ihre Gesundheit dem Minimum nähert, kehren Sie zum Shop zurück und frischen Sie sich auf. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis alle Kasernen und Gegner erledigt sind.

Wie kann ich die Gegner von mir ablenken?

Zur Ablenkung können Sie auch Ihre beiden Kollegen in den Kampf schicken und aus dem Hinterhalt mit dem Sniper-Gewehr auf die Kasernen schießen.

Die Sonak-Patrouillen

Wie erlege ich die Sonaks?

Eine Patrouille besteht immer aus einem Sonak, dem Reiter und vier Reapermännern. Erledigen Sie zuerst den Reiter, damit er keine Geschosse mehr auf Sie abfeuern kann, und nehmen Sie danach den Sonak unter Beschuss. Für den Reiter eignet sich das Scharfschützengewehr. Um die vier Reapermänner kümmern Sie sich erst zum Schluss. Halten Sie auch hier wieder reichlich Abstand, um genügend Zeit zum Ausweichen zu haben. Wenn Sie am Shop vorbeikommen, vergessen Sie nicht, sich mit Medizin und Munition einzudecken.

Die Holzklotzwerfer

Welche Route soll ich gehen?

Gehen Sie über die Zugbrücke und halten Sie sich rechts. Achten Sie auf die Patrouille und laufen Sie erst zum Shop, wenn die Wach-

mannschaft an Ihnen vorbeigezogen ist und Sie nicht mehr sieht. Lassen Sie dazu Ihre Mannen in einiger Entfernung Stellung beziehen, damit sie nicht aus Versehen in das Sichtfeld der Patrouille geraten. Die Wache mit dem Horn schalten Sie mit dem Scharfschützengewehr aus. Betreten Sie anschließend den Shop und rüsten Sie sich aus.

Wie gelange ich zu den Wachenwerfern?

Nachdem Sie den Shop verlassen haben, gehen Sie rechts die Schräge hinauf, bis Sie zu einer großen Schlucht gelangen. Schießen Sie von hier aus auf alles, was Sie aus dieser Entfernung treffen. Schweben Sie anschließend von einer Plattform zur nächsten, bis Sie den Berg beim Lager erreicht haben. Schicken Sie Ihr Team zur Kaserne, damit Sie sie zerstören und zusätzlich das gegnerische Feuer auf sich lenken. Von dieser Position aus können Sie bequem alle drei Wachenwerfer zerstören, ohne sich in ein größeres Gefecht zu verwickeln.

Dick-Whittlington-Aufzug

Diese Mission ist sehr einfach. Folgen Sie dem Pfad hinunter zum Lift und erledigen Sie die drei Wachen. Mit dem Fahrtsuhl erreichen Sie den Berg, auf dem schon der Großvater mit neuen Ausrüstungsgegenständen auf Sie wartet.

Dick-Whittlington-Gefängnis

Wen greife ich zuerst an?

Bleiben Sie zuerst auf dem Berg stehen und beobachten Sie die patrouillierenden Wachen. Nehmen Sie sich dann den Raketenwerfer zur Hand und versuchen Sie, so viele Gegner wie möglich mit einem Schuss ins Jenseits zu befördern. Widmen Sie sich anschließend den Geschütztürmen und den Wachen an der Eingangstür des Gefängnisses. Bevor Sie sich jedoch auf den Weg zum Gefängnis machen, sollten Sie sich noch nach Gegnern umschauen, die Sie von dieser Position aus mit dem Scharfschützengewehr erledigen können. Anschließend platzieren Sie die Bombe vor die Tür und jagen sie damit in die Luft.

Die Suche nach Timmy

Folterplatz

Worauf muss ich in dieser Mission besonders achten?

Diese Mission ist äußerst schwierig. Sie haben es hier mit einer sehr großen Anzahl an Gegnern zu tun, die aus insgesamt sieben Kasernen stürmen. Die gefährlichsten Gegner sind jedoch die bösen Reaper, die mit magischen Kräften ausgestattet sind. Gehen Sie zu Beginn der Mission nach rechts. Dort schießen Sie zuerst mit dem Millennium-Mörser auf die erste Kaserne und wehren anschließend die angreifenden Ripper ab. Danach kümmern Sie sich um die zweite Kaserne. Im Shop holen Sie sich dann Munition und das Reparaturgewehr. Mit dem Gewehr können Sie sich und Ihre Kollegen heilen.

Ich habe kaum noch Energie. Was muss ich tun?

Arbeiten Sie sich anschließend durch und kehren Sie nach jedem erfolgreichen Angriff auf eine Kaserne zum Shop zurück, um sich und Ihre Mitstreiter zu heilen. Wenn Sie sich auf dem großen Platz vor dem Tor befinden, hetzen Sie Ihr Team auf die beiden bösen Reaper. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die Reaper zu bekämpfen, ohne selber angegriffen zu werden. Für diesen Kampf sollten Sie das Scharfschützengewehr im Gepäck haben.

Wie öffne ich das Tor?

Zu guter Letzt sprengen Sie das Tor mit der Pop-up-Bombe, die Sie im zweiten Shop erhalten.

Die Babys!

Wie erledige ich die Babys?

Laufen Sie zu der Arena, in der sich die Babys aufhalten. Stellen Sie sich dort auf den Wall und schicken Sie Ihre Kameraden in den Kampf gegen die Babys. Vom Wall aus haben Sie jetzt die Möglichkeit, ungestört auf die beiden Gegner zu schießen. Denken Sie daran, dass diese Kolosse nur an der grünen Stelle am Bauch verwundbar sind.

Gordon & Bennetts Dilemma

Begeben Sie sich in den Shop und nehmen Sie sich die Erweiterung für Ihr Jetpack, mit dessen Hilfe Sie auf die nahe gelegene Insel gelangen.



Stellen Sie sich auf die markierte Stelle und schicken Sie Ihr Team in den Kampf gegen die Babys. Ihr Team lenkt die Babys von Ihnen ab.

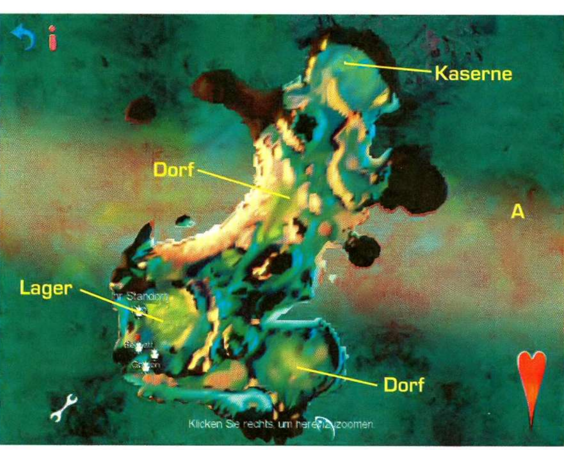


Was brauche ich für diese Mission?

Stecken Sie zusätzlich noch das Leuchtfeuer in Ihr Gepäck, Sie werden es brauchen. Sprengen Sie, wie in der Mission zuvor, die Kaserne aus dem Weg und beseitigen Sie alle Widersacher. Achten Sie auf die Raketenstellungen, die auf Sie schießen, wenn Sie ihnen zu nahe kommen oder fliegen. Wenn das erledigt ist, schweben Sie zurück auf die Insel, auf der Sie gestartet sind, und betreten dort den Shop. Anschließend geht es zurück auf die zweite Insel.

Was kann ich gegen die Raketen tun?

Gehen Sie an das Ende und schießen Sie auf die Raketenstellung auf der dritten Insel. Schweben Sie anschließend hinüber und feuern Sie währenddessen ein Leuchtfeuer ab, falls Ihnen eine Rakete folgt. Auf der dritten Insel befindet sich ein weiterer Shop, in dem Sie das Reparaturgewehr nehmen. Beseitigen Sie nun alle restlichen Raketenstellungen und die Kaserne. Von dem Berg in der Mitte des Vorplatzes gelangen Sie hinauf zum Tor.



Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus zu dem Dorf in der unteren Hälfte. Im zweiten Dorf finden Sie weitere Smarties und eine Herde Vimps.

Mecc Story 5: Der Kampf

Der Charger

Wie erledige ich den Charger?

Dieser Kampf ähnelt stark einem Stierkampf. Schicken Sie Ihre Kollegen in den Kampf mit dem Charger und stellen Sie sich auf die Mitte des Platzes. Warten Sie nun, bis der Koloss auf Sie zuläuft, und schießen Sie ihm mit dem Raketenwerfer ins Maul. Wenn er jedoch auf Sie zuläuft und das Maul nicht öffnet, springen Sie lediglich nach links oder rechts.

Der Kampf!

Dies ist die letzte Mission der Meccs. Sie müssen sich einen Stützpunkt bauen und das gegnerische Camp zerstören.

Wo befinden sich die Smarties?

Laufen Sie zuerst zu dem großen Berg. Dahinter befindet sich ein kleines Dorf, in dem sich drei Smarties aufhalten. Schalten Sie zuerst die Wache auf dem Turm aus und schnappen Sie sich anschließend die Smarties. Wenn Sie Ihren Teamkollegen den Befehl erteilen, zu der Stelle zu laufen, auf der ein Smartie steht, schnappt er sich den kleinen Kerl. Kehren Sie anschließend zum Großvater zurück.

Muss ich zuerst bauen?

Zuerst müssen Sie eine Werkstatt bauen. Anschließend sollten Sie sich um einen Shop kümmern, damit Sie über genügend Munition und Gegenstände verfügen. Nach und nach müssen Sie alle Gebäude bauen, die zur Auswahl stehen.

Gibt es eine Möglichkeit, schneller zum feindlichen Lager zu gelangen?

Wenn Sie später über das Partyhaus verfügen, sind Sie in der Lage, einen Minenschacht zu bauen. Damit können Sie Ihr Lager direkt mit dem des Gegners verbinden, indem Sie den Eingang in Ihr eigenes Camp bauen und den Ausgang vor das gegnerische. So können Sie nach Ihrem Ableben gleich direkt zum gegnerischen Lager, ohne den weiten Weg zu laufen.

Worauf muss ich in dieser Mission achten?

Bevor Sie so weit sind, müssen Sie unbedingt die feindlichen Raketenstellungen ausschalten. Wenn Sie auf dem Weg zum feindlichen Lager sind, lassen Sie den Gegner ruhig links liegen. Wenn Sie das Feuer nicht eröffnen, läuft er zu Ihrem Lager, ohne sich um Sie zu kümmern. Bauen Sie aber vorher Verteidigungsanlagen auf, damit der Gegner nicht in Ihr Lager gelangt. Wenn der Gegner Tore oder Gebäude von Ihnen beschädigt hat, können Sie diese mit dem Reparaturgewehr wieder instand setzen. Zwischendurch müssen Sie gelegentlich Fleisch organisieren, damit Ihre Smarties nicht verhungern.

Wo sind die ganzen Vimps geblieben?

Wenn Sie auf eine Herde Vimps treffen, lassen Sie keinen am Leben, selbst wenn Sie schon 20 Stücken Fleisch haben. Solange die Herde nicht restlos beseitigt ist, erscheint keine neue Herde und es laufen nur vereinzelt Vimps in der Gegend herum. Wenn Sie alle Gebäude gebaut haben, können Sie die Pop-up-Bombe aus dem Shop holen.

Wo muss ich die Pop-up-Bombe platzieren?

Laufen Sie damit zur gegnerischen Basis und legen Sie sie in die Mitte des Vorhofes, damit das Gebäude in die Luft fliegt. Es ist wichtig, dass Sie die Bombe dort platzieren, weil das Gebäude sonst keinen Schaden nimmt.

Allgemeine Tipps

Sacrifice

Sie verlieren immer wieder Manalithen an den Gegner, Ihre Kreaturen werden einfach überrannt und Ihr Altar entweiht? Dann helfen diese Tipps weiter!

Mana & Co.

Wozu brauche ich Manahoare?

Manahoare übertragen Mana vom Altar und von Quellen auf Sie. Da Sie sich nicht immer in direkter Nähe einer Mana-Quelle befinden, sind die Manahoare grundsätzlich unverzichtbar. Je mehr sich um Sie scharen, desto schneller wird auch das Mana aufgefrischt. Zaubern Sie aber nicht zu viele Manahoare! Sonst fehlen Ihnen ausreichend Seelen für Ihre Kämpfer. Faustregel: ein Manahoar pro Manalith, in der Regel aber höchstens vier.

Was mache ich mit den Manahoaren im Kampf?

Manahoare sind ausschließlich für den Mana-Nachschub zuständig und können daher nicht angreifen. Fassen Sie die Manahoare zu einer Gruppe zusammen. Das macht es Ihnen leichter, sie im Kampf schnell an einen sicheren Ort zu befehlen.

Brauche ich wirklich jede Mana-Quelle?

Ja, versuchen Sie, so viele Mana-Quellen wie möglich zu kontrollieren! Dadurch schwächen Sie den gegnerischen Zauberer: Seine Manahoare können ihm nicht mehr so schnell so viel Mana liefern. Dadurch braucht er wesentlich länger, um Kreaturen herbeizurufen oder Zauber zu sprechen.

Einer meiner Manalithen wird angegriffen!

Auch wenn Sie sich gerade ganz woanders befinden, können Sie trotzdem einschätzen, wie ernst der Kampf ist. Ziehen Sie auf der Minimap einen Kasten um das Gebäude. Jetzt tauchen alle Kreaturen, die sich in diesem Gebiet befinden, links im Auswahlkasten auf. Wenn die Lebensenergie der Kreaturen schnell sinkt, sollten Sie schnellstmöglich zu Hilfe eilen.

Kann ich Manalithen in irgendeiner Form beschützen?

Ja, Sie können Ihre Kreaturen in Wächter verwandeln. Durch die Verbindung zur Mana-Quelle kämpfen sie besser und bleiben länger am Leben. Ein Wächter schaltet



Wenn Sie eine gegnerische Mana-Quelle übernehmen, sichern Sie nicht nur den Mana-Nachschub, sondern schwächen auch noch den gegnerischen Zauberer!

Grundlagen

SCHNELLER ZAUBERN? In der Hitze des Gefechts sind Sie mit der Maus allein viel zu langsam. Weisen Sie oft benutzten Zaubersprüchen passende Tastenkürzel zu. Dann müssen Sie nur noch auf das gewünschte Ziel klicken und die Taste drücken.

WER BESCHÜTZT WEN? Statt sich selbst beschützen zu lassen, sollten Sie Ihre Kreaturen lieber anweisen, sich gegenseitig zu beschützen. Auf diese Weise können Sie Ihre Kreaturen viel gezielter steuern und behalten stets den Überblick.

WER LIEFERT WAS? Der Altar frischt Ihre Mana-Vorräte nur langsam wieder auf. Eine Mana-Quelle dagegen liefert Ihnen in wesentlich kürzerer Zeit Mana. Errichten Sie per Zauberspruch auf einer Mana-Quelle einen Manalithen, dann regenerieren sich Ihre Mana-Vorräte noch schneller!

GESCHICKT VORGERÜCKT? Nutzen Sie die landschaftlichen Gegebenheiten zu Ihrem Vorteil! Gehen Sie hinter großen Bäumen oder Felsen in Deckung, wenn der Gegner Zauber spricht, oder nutzen Sie eine Anhöhe, um Feinde schon von weitem zu erkennen!

BESEELT? Für jeden Level gibt es eine festgelegte Anzahl an Seelen. Je mehr Sie dem Gegner rauben, desto schwächer wird er. Lassen Sie niemals Seelen – egal ob blaue oder rote – herumliegen! Der gegnerische Zauberer versucht Sie ebenfalls einzusammeln.

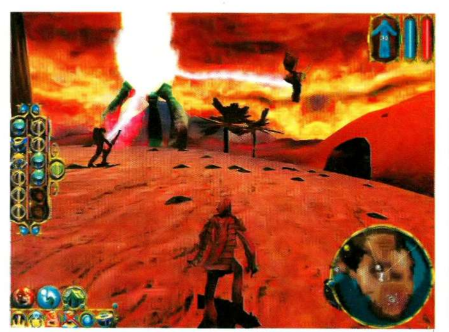
ÜBERRASCHUNGSEMPFANG? Der gegnerische Zauberer wird gewarnt, wenn Sie sich seinem Altar nähern (genauso wie Sie umgekehrt gewarnt werden). Sammeln Sie Ihre Truppen um sich, falls sich der Zauberer zurückteleportiert, um ihn zu verteidigen.

ÜBERFORDERT? Wenn ein Kampf zu hektisch wird, dann gehen Sie einfach in den Pause-Modus! Dort können Sie sich das Geschehen in Ruhe ansehen und analysieren. Sie können Ihren Kreaturen im Pause-Modus sogar Befehle erteilen!

VERPATZT? In vielen Missionen werden Sie von speziellen Charakteren unterstützt (zum Beispiel Lord Surtur). Wenn Sie diese Charaktere jedoch nicht gut genug beschützen und sie im Kampf sterben, können sie Ihnen in späteren Missionen nicht mehr zur Seite stehen!

S T U





Verteidigen Sie strategisch wichtige Manalithen mit Wächtern. Durch die direkte Verbindung zum Manalithen sind sie stärker und wehren so viele Gegner ab.



Verteidigen Sie eigene Manalithen sowie den Altar so gut wie möglich und sammeln Sie im Kampf Schritt für Schritt eine gegnerische Seele nach der anderen ein.

mit Leichtigkeit zwei oder drei Kreaturen derselben Klasse aus. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie Folgendes versuchen: Verwandeln Sie mehrere Einheiten in Wächter, um so ein paar gegnerische Seelen zu ergattern und dann zum Gegenschlag auszuholen!

Ich will einen gegnerischen Manalithen erobern, doch er wird bewacht!

Greifen Sie den Manalithen an, nicht den Wächter! Wenn Sie dem Manalithen Schaden zufügen, bekommt das auch der Wächter zu spüren. Außerdem lässt sich der Manalith natürlich viel leichter treffen.

Was hat es mit den Schreinen auf sich?

Schreine regenerieren Ihr Mana zwar nicht so schnell wie Manalithen, sie spielen jedoch vor allem auf größeren Karten eine wichtige Rolle. Wenn Sie feindliche Kreaturen besiegt haben, müssen die Opferpriester keinen langen Weg zurücklegen. Vergessen Sie nicht, dass der gegnerische Zauberer versucht, Ihre Opferpriester aufzuhalten, und bei einem langen Weg natürlich auch mehr Möglichkeiten dazu hat.

Kampfstrategien

Ich greife den Gegner mit allem an, was ich habe – doch ich werde immer besiegt!

In *Sacrifice* geht es nicht um schnelle Kämpfe und große Schlachten. Eine gute Verteidigung und eine exzellente Truppen-Organisation sind es, die Ihnen letztendlich zum Sieg verhelfen. Das hat folgenden Grund: Sie starten einen Level niemals mit genügend Seelen, um den gegnerischen Zauberer zu schlagen. Verteidigen Sie stattdessen Ihre Manalithen, rücken Sie nur schrittweise vor und versuchen Sie, Seele für Seele einzusammeln. Je mehr Sie davon haben, desto schwächer wird der gegnerische Zauberer!

Welche Kreaturen sind am besten?

Einige der stärksten Kreaturen sind die Nahkampfeinheiten mit zwei Seelen, wie zum Beispiel Trolle, Feuerfäuste und Sturmriesen. Diese Einheiten fügen feindlichen Kreaturen enorm hohen Schaden zu und sind gleichzeitig schwierig zu besiegen.

Meine Flugeinheiten sind immer zuerst beim Gegner!

Wenn Sie möchten, dass Ihre Kreaturen zum richtigen Zeitpunkt beim Gegner ankommen, sollten Sie folgenden Trick ausprobieren: Stellen Sie Fernkampfeinheiten in einer Linie auf und befehlen Sie den Nahkampftruppen, die geschlossene Formation einzunehmen. Ihre Nahkampftruppen stellen sich jetzt hinter den Fernkampfeinheiten auf und stürmen durch sie hindurch, sobald sie beim Gegner sind. Den Flugeinheiten weisen Sie eine Halbkreis-Formation zu und beschützen mit ihnen die Nahkampfeinheiten. Die Fernkampftruppen schalten schon im Vorfeld Gegner aus und die fliegenden Kreaturen unterstützen alle anderen, nachdem die Nahkampftruppen am Kampfplatz angelangt sind.

Ich muss mich und meine Kreaturen schnell teleportieren!

Ziehen Sie auf der Minimap ein Quadrat um sich und Ihre Kreaturen. Per Rechtsklick lassen Sie sich von ihnen beschützen, warten kurz, bis sich die Kreaturen um Sie versammelt haben, und teleportieren dann.

Ich wurde besiegt! Was mache ich jetzt?

Wenn Ihre Lebensenergie auf null sinkt, leben Sie als Geist weiter. In diesem Zustand können Sie sich zwar frei bewegen und Ihren Kreaturen Befehle erteilen, doch Sie können keine Kreaturen herbeizaubern oder Zauber sprechen. Suchen Sie schnellstmöglich eine Mana-Quelle auf. Sie füllt nicht nur Mana, sondern auch Trefferpunkte wieder auf.

Kann ich gegnerische Opferpriester austricksen?

Ja! Rote Seelen können nur der Reihe nach konvertiert werden. Wenn ein gegnerischer Zauberer mehrere von Ihren Seelen eingesammelt hat, laufen Sie einfach zu seinem Altar und erledigen dort die wartenden Opferpriester.



„Teleportieren" funktioniert nur bei Kreaturen, die nicht weit entfernt stehen. Lassen Sie sich vor dem Zauberspruch beschützen, damit sich alle in Ihrer Nähe aufhalten.

Dadurch werden die Seelen freigegeben und die ursprünglich beschworenen Kreaturen erscheinen wieder!

Wie kann ich den Zauber „Tempo“ noch nutzen?
Zaubern Sie diesen Spruch auf die Kreaturen, die an vorderster Front kämpfen. Dadurch werden sie nicht nur schneller, sie greifen auch schneller und damit öfter an. Experimentieren Sie mit diesem Zauber etwas herum: Er kostet wenig Mana und kann in so manchen Situationen die entscheidende Wende im Kampfgeschehen bringen.

Wie setze ich Zauber am effektivsten ein?
Kombinieren Sie Zaubersprüche: Zuerst werden Gegner mit Sprüchen wie „Weinranken“ verlangsamt oder mit „Frost“ eingefroren. Dann setzen Sie mit einem zweiten Spruch wie „Zorn“ nach, der hohen Schaden zufügt. So können Sie Ihre Kreaturen im Kampf unterstützen.

Formationen

Wozu sind Formationen gut?
Wer gezielt Formationen zuweist, kann sich dadurch einen großen Vorteil für den Kampf verschaffen. Hier sind ein paar Vorschläge, wie Sie die unterschiedlichen Formationen nutzen können.

Was bringt mir die geschlossene Formation?
Diese Formation ist ideal, wenn Sie Ihre Truppen ordnen und sie zum Schlachtfeld bringen möchten oder um Manahoare dicht hinter Ihnen zu halten. Für den Kampf ist diese Formation jedoch ungeeignet. Der gegnerische Zauberer verwendet bei der geschlossenen Formation gerne flächendeckende Zauber und Angriffe, weil Ihre Truppen nahe beieinander stehen. Außerdem: Da Ihre Truppen hinter Ihnen stehen, sind Sie das erste Angriffsziel.

Was gibt es gegen die Linien-Formation einzuwenden?
Bei der Linien-Formation greifen Ihre Kreaturen fast gleichzeitig an, doch dabei verteilen sie sich zu sehr. Nicht empfehlenswert, wenn Sie Ihre Einheiten vor einem flächendeckenden Zauber schützen wollen!

Bei welchen Kreaturen setze ich die Halbkreisformation ein?
Bei den Fernkampfeinheiten. Auf diese Weise stehen sie hinter den stärkeren Einheiten und werden von diesen beschützt (am besten von Flugeinheiten in Kampf-Formation!).

In welcher Situation setze ich die Kreis-Formation ein?
Wenn einer Ihrer Manalithen angegriffen wird. Ihre Kreaturen stellen sich rund um den Manalithen und können ihn dadurch von allen Seiten verteidigen.

Belohnungen

Was hat es mit den Belohnungen auf sich?
In fast jeder Mission können Sie sich eine Belohnung verdienen, wenn Sie bestimmte Aufträge erfüllen. Hier ist eine Liste, auf der alle Belohnungen verzeichnet sind. Achtung: Es gibt keine Boni in den Missionen 7,8 und 9 – egal bei welchem Gott!

Charnel

Mission 1
- **Belohnung:** 10% mehr Lebensenergie
- **Voraussetzung:** Die Bauern müssen am Leben bleiben.
- **Karma-Einfluss:** James +2

Mission 2
- **Belohnung:** Mehr Mana oder bessere Verteidigung
- **Voraussetzung:** Rekrutieren Sie den niederen Dämon, indem Sie ihm Seelen geben.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

Mission 3
- **Belohnung:** 10% mehr Mana oder 10% bessere Verteidigung
- **Voraussetzung:** Beseitigen Sie mehr Feinde als Botschafter Buta.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

Mission 4
- **Belohnung:** 10% mehr Mana
- **Voraussetzung:** Je nachdem, welchen Göttern Sie bereits gedient haben, helfen Ihnen die Dorfbewohner oder nicht.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

Mission 5
- **Belohnung:** Mehr Mana oder bessere Verteidigung
- **Voraussetzung:** Verteidigen Sie Gangrel, während er sich in Astaroth verwandelt.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

Mission 6
- **Belohnung:** Mehr Lebensenergie oder mehr Magieresistenz
- **Voraussetzung:** Retten Sie Charlotte.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

James

Mission 1
- **Belohnung:** Mehr Mana oder Regeneration
- **Voraussetzung:** Lassen Sie die Drachen am Leben.
- **Karma-Einfluss:** Keiner

Mission 2
- **Belohnung:** Mehr Mana oder Regeneration
- **Voraussetzung:** Befreien Sie Sirocco aus Ragmans Händen.
- **Karma-Einfluss:** Persephone +4



Wenn Sie in Persephones 3. Mission ihr Angebot ablehnen und alleine kämpfen, dürfen Sie zwischen einem Mana-Bonus und einem Regenerations-Bonus wählen.



Mission 3
Belohnung: 10% mehr Mana oder Regeneration
Voraussetzung: Verbannen Sie Seerix.
Karma-Einfluss: Persephone +1

Mission 4
Belohnung: 15% mehr Lebensenergie oder 10% mehr Magieresistenz
Voraussetzung: Beseitigen Sie alle Plagewarzen.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 5
Belohnung (James): 15% mehr Lebensenergie oder 15% mehr Magieresistenz
Belohnung (Pyro): 15% mehr Lebensenergie oder 15% bessere Verteidigung
Voraussetzung (James): Beseitigen Sie den pyrodraulischen Dynamo.
Voraussetzung (Pyro): Um Pyros Bonus zu erhalten, müssen Sie ihn begleiten.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 6
Belohnung: Mehr Lebensenergie oder mehr Magieresistenz
Voraussetzung: Schalten Sie Magnifryer aus.
Karma-Einfluss: Keiner

Persephone

Mission 1
Belohnung: 10% mehr Mana.
Voraussetzung: Besiegen Sie Feastus.
Karma-Einfluss: Charnel +2

Mission 2
Belohnung: Mehr Mana oder höhere Geschwindigkeit
Voraussetzung: Erledigen Sie Seerix innerhalb von 72.000 Frames.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 3
Belohnung: 20% mehr Mana oder 10% schnellere Regeneration
Voraussetzung: Lehnen Sie Persephones Angebot ab, kämpfen Sie alleine.
Karma-Einfluss: Persephone +2

Mission 4
Belohnung: 15% mehr Mana oder Regeneration
Voraussetzung: Sie müssen alle Mutanten ausschalten.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 5
Belohnung: 20% mehr Mana oder 15% bessere Verteidigung
Voraussetzung: Sie müssen Abraxus besiegen, um die Belohnung zu erhalten.
Karma-Einfluss: Persephone +2, Stratos -2, Charnel -2

Mission 6
Belohnung: Mehr Mana oder bessere Verteidigung
Voraussetzung: Verbünden Sie sich mit Charnel und kämpfen Sie gegen Persephone.
Karma-Einfluss: Persephone -4, Charnel +4

Pyro

Mission 1
Belohnung: 10% mehr Mana oder Lebensenergie
Voraussetzung: Sie müssen alle Dorfbewohner erledigen, noch bevor der Baum zerstört wird.
Karma-Einfluss: Charnel +2

Mission 2
Belohnung: 15% mehr Lebensenergie oder 10% bessere Verteidigung
Voraussetzung: Sie müssen zuerst die Trollbrutstätten einnehmen und dann Yogos Altar entweihen.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 3
Belohnung: 15% mehr Lebensenergie oder 10% mehr Magieresistenz
Voraussetzung: Bringen Sie die Feuerfäuste zu James.
Karma-Einfluss: Pyro +2, James +2, Persephone -1, Stratos -1

Mission 4
Belohnung: Mehr Lebensenergie oder bessere Verteidigung
Voraussetzung: Überbringen Sie die Nachricht an Sorcha.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 5
Belohnung: Mehr Lebensenergie oder bessere Verteidigung
Voraussetzung: Bringen Sie zehn Sklaven innerhalb von 54.000 Frames zum Dynamo.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 6
Belohnung: Mehr Lebensenergie oder bessere Verteidigung
Voraussetzung: Besiegen Sie Grakkus und Charlotte.
Karma-Einfluss: Keiner

Stratos

Mission 1
Belohnung: 20% mehr Mana oder Geschwindigkeit
Voraussetzung: Eskortieren Sie Sera Bella durch alle vier Bereiche.
Karma-Einfluss: Stratos +2

Mission 2
Belohnung: 20% mehr Mana oder Regeneration
Voraussetzung: Die Druiden müssen am Leben bleiben.
Karma-Einfluss: Persephone +2

Mission 3
Belohnung: Mehr Mana oder höhere Geschwindigkeit
Voraussetzung: Besiegen Sie Sorcha, bevor die Sequenz mit Buta und Abraxus startet.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 4
Belohnung: 10% mehr Mana oder Geschwindigkeit
Voraussetzung: Liefern Sie 24 Seelen bei den Ruinen ab.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 5
Belohnung: Mehr Lebensenergie oder Magieresistenz
Voraussetzung: Besiegen Sie Buta.
Karma-Einfluss: Keiner

Mission 6
Belohnung: 25% mehr Mana
Voraussetzung: Beseitigen Sie alle Kreaturen, Manalithen, Altäre und Dorfbewohner von Yogo und Shakti.
Karma-Einfluss: Stratos +2

Silke Menne

Who cheats wins!

Um die Konsole zu öffnen, müssen Sie während des Spiels STRG + UMSCHALT und ^ drücken. Dort können Sie dann die gewünschten Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
# bythepowerofgrayskull	Volle Lebensenergie
# ihavethepower	Volles Mana
# yourbulletscannotharmme	Unverwundbarer Zauberer
# dontfearthereaper	Ihnen stehen 32 Seelen zur Verfügung.
# castratetheheatens	Sie können rote Geister einsammeln.
# timeisonmyside	Zauber können ohne zeitliche Verzögerung gezaubert werden.
# aplethoraof x	Vier Monster erschaffen (zum Beispiel # aplethoraof feuerfaust)
# alliwantforxmasisa x	Ein Monster erschaffen (zum Beispiel # alliwantforxmasisa feuerfaust)
# gimmegimmegimme x	Zauberspruch erhalten (zum Beispiel # gimmegimmegimme schleim)

Allgemeine Spieletipps

Gunman

Half-Life hat seine Halbwertzeit noch lange nicht überschritten. Mit Gunman können Sie in altbewährter Manier die Welt vor bösen Aliens retten.

Allgemeine Tipps:

Wie soll ich die Waffen einstellen, um möglichst effektiv vorzugehen?

Die Waffeneinstellungen sind eine Wissenschaft für sich. Nicht alle Einstellungen sind sinnvoll. Bei der Pistole sollten Sie beispielsweise nicht von der Schussart „Rapid" abweichen. Die anderen Varianten helfen Ihnen in heißen Gefechten nicht weiter, da sie zu langsam laden oder zu wenig Kugeln abschießen. „Rapid" hat natürlich den Nachteil, dass Sie schnell Ihr Magazin verpulvern. Die erledigten Gegner sorgen jedoch immer für Nachschub. Den Sniper-Modus benutzen Sie am besten, wenn es darum geht, Ziele aus der Distanz oder am Himmel (wie die Ein-Mann-Hubschrauber) zu vernichten. Die Shotgun sollten Sie niemals (außer gegen Xenomen) nur mit einer Kugel bestücken. Mindestens zwei, besser drei Kugeln auf einmal sind die bessere Variante. Wählen Sie als Modus „Riot" oder „Shotgun".

Ist die Benutzung der Säurewaffe überhaupt sinnvoll?

Die Säurewaffe ist im Einsatz gegen Aliens sehr stark (wobei Sie die Säure auf rund 70 Prozent stellen sollten und den Druck auf 80), trotzdem erweist sie sich im Nahkampf als nicht sicher genug, da die Lade- und Abschusszeiten zu langsam sind. Die Minigun ist sehr effektiv, „frisst" aber auch viel Munition. Der Raketenwerfer ist hervorragend geeignet, um große Ziele wie Geschütztürme aus dem Weg zu räumen. Sie können damit aber auch Fallen basteln, indem Sie den Modus auf „Explodiert bei Berührung" stellen. Genauso können Sie mit den Handgranaten vorgehen. Experimentieren Sie einfach mit allen Waffenmodi. Dafür eignet sich der Trainingsstand zu Beginn am besten.

Skorpione, Dinos und mehr – wie bekämpfe ich die verschiedenen Gegner?

Es gibt viele verschiedene Kreaturen, die Ihnen das Leben schwer machen. Leichte Gegner sind die kleinen Skorpione, die mit einem einzigen Schuss erledigt werden können. Deutlich gefährlicher sind da schon die größeren Skorpione. Benutzen Sie eine schnell nachladende Waffe, um zwei, drei schnelle Schüsse auf die Viecher abzufeuern. Wann immer möglich, sollten Sie versuchen, auf einen Stein oder ein Gerüst zu klettern, um die kleinen Bösewichter von oben zu erledigen. Den Skorpionen kann man aber auch einfach zu Fuß entwischen. Auch die Dinosaurier gibt es in den unterschiedlichsten Größen. Als besonders brisant gelten die raptorartigen Wesen, die so groß wie Sie selbst sind. Wenn Sie diese an sich herankommen lassen, sind Sie schnell erledigt. Suchen Sie immer das Weite und schießen Sie aus der Distanz mit der Minigun oder der Shotgun. In solchen Situationen sollten Sie ruhig vier Kugeln der Shotgun auf einmal verschießen. Es nützt nichts, Munition zu sparen, wenn Sie die Attacke nicht überleben. Die Aliens, die tödliche Gifte versprühen, erledigen Sie am besten mit der Shotgun. Die Xenomen schaffen Sie leicht mit einer einzigen Schrotkugel.



Die Aliens reagieren höchst allergisch auf die langsam ladende Säurewaffe.

Der Maya-Level:

Wie komme ich an ausreichend Munition?

Ausreichend Munition gibt es natürlich nicht, trotzdem sollten Sie im Maya-Level alle umstehenden Vasen zertrümmern (erledigen Sie das mit den Fäusten, um keine Munition zu verschwenden). In den Vasen finden sich vor allem in diesem Level zahllose Goodies. Diese Strategie gilt selbstverständlich für alle Levels. Zerstören Sie grundsätzlich alles, was zu Bruch gehen kann. Seien Sie lediglich bei den kleinen grauen Käfigen vorsichtig. Darin verbergen sich meistens kleinere Dinos. Achten Sie im Maya-Level auf die vielen versteckten Gefahren. So finden Sie zu Beginn Pfeile spuckende Affen. Kriechen Sie unter den Pfeilen durch. Ebenfalls heikel sind die zahlreichen Löcher in den Wänden, aus denen immer wieder rasant schnell kleinere Dinos hervorsprinten.

Wie besiege ich den riesigen Dinosaurier im Maya-Level?

Gar nicht. Sobald Sie das Areal betreten, in dem der Dino von oben herabstößt, stellen Sie sich in den Eingang. So kann Sie der Urzeitriese nicht berühren. Der Dinosaurier hat eine recht dämliche Ver-



Den Hubschraubermann erwischen Sie am besten im Sniper-Modus.



haltensweise: Sobald sein Hals sich wieder nach oben bewegt, können Sie gefahrlos herauslaufen. Willkürliche oder überraschende Attacken hat das Monster nicht auf dem Kasten. Halten Sie sich an den Seitenwänden, so kann er Sie nicht ergreifen. Heikel wird es jetzt, da Sie auf die obere Etage müssen, um zwei Schalter zu betätigen. Auch hier ist es ratsam, sich an den Rändern aufzuhalten. Ganz ohne Schaden werden Sie wohl nicht davonkommen; sorgen Sie deshalb dafür, dass Ihre Gesundheit vorher bei 100 Prozent steht.

Krokodile greifen mich an. Was mache ich, nachdem ich sie erledigt habe?

Im Wasser lässt der General Krokodile auf Sie los. Wenn Sie hier keine Munition haben, sieht es schlecht aus. An einigen Stellen finden Sie immerhin Medkits. Wenn Sie die Krokodile erledigt haben, entfernen Sie sich aus der Mitte des Areals, da durch eine Explosion ein Loch in den Boden gerissen wird. Ist die Explosion vorbei, können Sie durch den Tunnel tauchen. Seien Sie auf der Hut vor den Killerfischen. Sie erledigen diese mit der Standardwaffe relativ leicht. Lassen Sie sie nur nicht zu nah herankommen!

Der Rust-Level:

Wie deaktiviere ich das grüne Strahlenfeld im Rust-Level?

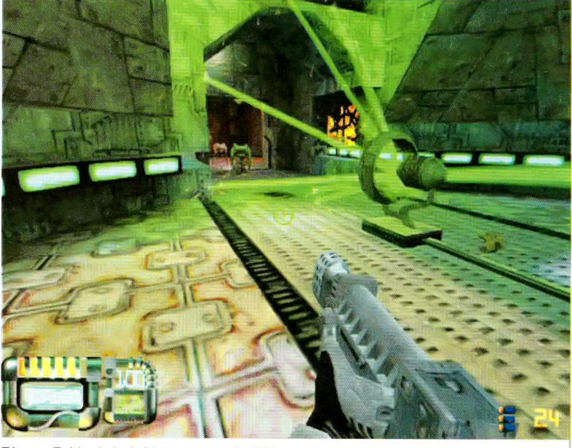
Sie müssen drei Plasma-Kerne zerstören. Den ersten finden Sie, bevor Sie in den Raum mit dem grünen Feld gelangen. Wenn Sie weitergehen, sollten Sie einen Moment innehalten und sich in die Nähe des Feldes stellen. So rasen Aliens auf Sie zu, die aber rechtzeitig von den grünen Strahlen zerstört werden. Jetzt können Sie die beiden restlichen Kerne zerschießen. Nun wird das Feld abgeschaltet und Sie gelangen in den Transporterraum. Vorsicht: Bevor Sie zu den Transportern gehen, wird ein großes Loch in den Boden gerissen. Wenn Sie dort hineinfallen, heißt es „Game Over". Die sich materialisierenden Aliens können Sie schon beschießen, bevor diese so richtig am Ort angelangt sind. Nehmen Sie selbst anschließend den rechten Transporter, um weiterzukommen.



Wenn Sie an dieser Stelle stehen bleiben, passiert Ihnen nichts.

Wie komme ich durchs rote Kraftfeld nach dem Transporterraum?

In dem Raum davor steht eine Kiste, die Sie bewegen können. Schieben Sie diese in das Kraftfeld, denn dann werden die Strahlen bis zur Oberseite der Kiste unterbrochen. Um nun heil durch das todbringende Feld zu gelangen, müssen Sie mittels der Kriech-Taste an der rechten Seite der Kiste vorbeikriechen, an der keine Strahlen zu sehen sind.



Dieses Feld wird aktiviert, wenn drei Plasmakerne zerstört sind. Lassen Sie es eine Weile „brennen", um anstürmende Gegner auszuschalten.



Wenn Sie die Krokodile zu Handtaschen verarbeitet haben, geht es durch das Loch im Boden weiter.



Warum die sauer erarbeiteten Lebenspunkte riskieren, wenn diese Kiste es ermöglicht, das Kraftfeld zu überlisten?

In vielen Arealen toben unendlich viele Aliens. Wie gehe ich am besten vor?

Gerade in diesem Level ist es oft so, dass Sie in einem Gebiet ankommen (etwa durch einen Lüftungsschacht) und in Ruhe erst einmal aus der Ferne beobachten können, was sich dort so tut. Warten Sie stets erst einmal ab, bis sich die Aliens selbst dezimiert haben. Erst wenn Sie ein Alien erblickt hat und auf Sie zukommt, sollten Sie eingreifen. Lassen Sie die Viecher gar nicht erst an sich heran, sondern sorgen Sie für Distanz durch Fernschüsse. Diese Beobachtungstaktik ist an einigen Stellen deshalb ebenfalls nützlich, da dort für Sie harmlose Dronen der Mainframe agieren, die Ihnen Kraftfelder und Ähnliches öffnen können.

Ich stehe an der Sicherheitstür, wie geht's weiter?

Nachdem Sie alle Steine, die die Sicherheitstür blockieren, zerschossen haben, schließt sich die Tür. Drehen Sie sich sofort um, sonst werden Sie vom Alien in der sich öffnenden Tür in den Rücken geschossen. Stürmen Sie durch die Tür und beachten Sie, dass um die Ecke ein Eingang zum Ventilationssystem zu finden ist. Gehen Sie dort hindurch. Sie gelangen in einen Raum mit zahlreichen Aliens. Auf Ihrem Weg zum Ende des Raumes bricht der Boden unter Ihnen ein. Sie müssen nach links springen, um durch ein kleines Gitter den weiteren Weg zu finden.



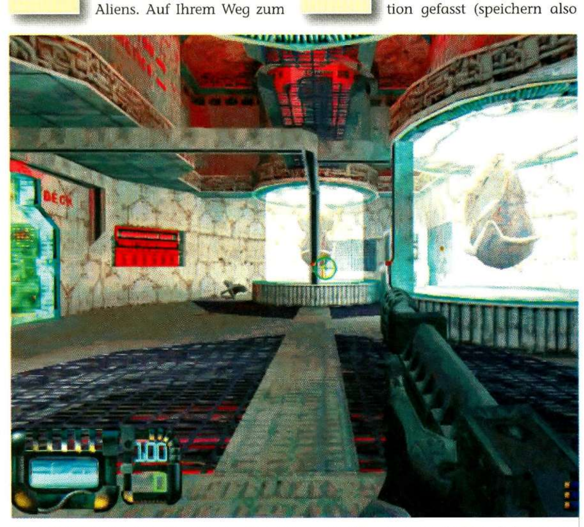
Im freien Gelände sind Sie ohne Deckung gegen die Gegner chancenlos.



Im Haus befindet sich der Schalter, der die Zugbrücke kontrolliert.

Ich stehe vor einem Lavafluss, die Brücke ist zerstört. Wie komme ich rüber?

Gar nicht. Der Weg ist ein anderer: Gehen Sie zurück, die nächste Leiter hoch und betätigen Sie das rote Kreuz hinter dem Skorpion. Jetzt geht es weiter die Kisten hoch, bis Sie die Leiter erreichen. Oben finden Sie einen kleinen Gang. Achtung: Im Raum danach wimmelt es vor Xenomen. Anschließend müssen Sie durch den grünen Tunnel. Der Raum, der Sie erwartet, enthält viele „gute" Dronen. Lassen Sie diese erst einmal die Bösen bekämpfen, bevor Sie eingreifen. Nun geht es weiter hoch. Machen Sie sich auf eine Menge Action gefasst (speichern also nicht vergessen!), bis Sie ins Raumschiff einsteigen können und in den nächsten Level gelangen.



Das Kraftfeld können Sie nur deaktivieren, wenn Sie einen der beiden Schalter an den Glasglocken sechsmal betätigen. Danach erhalten die Aliens Stromstöße.

West:

Wie benutze ich den Panzer, in den ich steigen kann?

Sie benötigen Benzin für den Panzer, schießen kann er aber auch ohne. Steigen Sie ein und zerstören Sie die Tür und die Gegner vor Ihnen. Dann sprinten Sie durch die Tür und schnappen sich auf der oberen Etage den Benzinkanister. Jetzt schnell nachtanken und los geht die spaßige Panzerfahrt. Im Panzer sind Sie sicher.

Ich habe den Panzer verlassen, weil Kisten im Weg standen. Wie geht's weiter?

Den Panzer dürfen Sie erst dauerhaft verlassen, wenn das Benzin zum zweiten Mal versiegt ist. An den Kisten mit dem Seilzug müssen Sie vorbeilaufen. Links kommt dann eine Felsspalte mit einer Leiter. Dort geht es hoch. Oben angelangt, können Sie sich auf das Gerüst begeben. An dessen Ende finden Sie den Schalter, der die Energie wieder einschaltet, so dass Sie im Felshaus vor den Kisten den Seilzug betätigen können. Jetzt geht es wieder mit dem Panzer weiter, denn es warten schwere Flakgeschütze auf Sie.

Wie bekomme ich die Fallbrücke herunter, damit ich mit dem Panzer weiterfahren kann?

Steigen Sie aus dem Panzer aus und laufen Sie rechts an der Brücke vorbei. Achtung: Es erwarten Sie einige Gegner, sorgen Sie also für ausreichend Munition. Gehen Sie die Leiter hoch und durchstöbern Sie das Haus, bis Sie den Weg zu einem weiteren Haus finden. In diesem Haus befindet sich der Schalter, der die Brücke





Fahren Sie mit dem Panzer rechts an den Rand und finden Sie den geeigneten Winkel, um die Kata-Kanone zu vernichten. Danach geht es auf die andere Seite.

herunterlässt. Durchsuchen Sie unbedingt die vielen Räume in den Häusern. Sie wimmeln nur so vor Goodies. Gehen Sie jetzt zum Panzer zurück und fahren Sie so lange, bis das Benzin versiegt ist. Suchen Sie einen weiteren Kanister (in einer Nische gibt es eine Leiter). Sie fahren dann weiter, bis Sie zu einer Stelle kommen, an der es nur weitergeht, wenn Sie die Felsbrocken aus dem Weg räumen. Um an den Schalter zu gelangen, der die Felsbrocken entfernt, müssen Sie einen weiten Sprung von einem Haus im Felsen zum nächsten wagen.

Rebar:

Ich stehe in einem Raum mit zwei Aliens hinter Glas und einem Kraftfeld. Was tun?

Um das Kraftfeld durchbrechen zu können, müssen Sie einen der beiden roten Hebel an den Glasglocken, unter denen sich die riesigen Aliens befinden, sechsmal betätigen. Dies malträtiert die Aliens in den Glocken mit Elektroschocks und überlastet das Energiesystem. Nach einigen Versuchen explodiert die Konsole hinter dem Kraftfeld und der Durchgang zum weiteren Teil des Levels ist frei.

In der Eiskammer: Muss ich Angst vor den eingefrorenen Aliens haben?

Noch nicht! Ihr Ziel ist es aber, in der Eiskammer die drei Sicherungen zu finden, welche die Temperatur wieder ansteigen lassen. Und dann wird es haarig: Alle Aliens werden dadurch befreit, dass das Eis schmilzt. Wenn Sie die Sicherungen zerstört haben, laufen Sie so schnell es geht auf geradem Weg zurück zum Ausgang. Damit Sie auch in den Besitz der zahlreichen Extra-Gegenstände gelangen, sollten Sie alle Räume aufsuchen, bevor Sie das Eis zum Schmelzen bringen. Versuchen Sie auf keinen Fall, einen der Räume auf dem Rückweg zu besuchen – da kommen Sie nicht lebend wieder raus.

Wie vernichte ich die Kata-Kanone im letzten Level?

Die Kata-Kanone katapultiert Sie unter Umständen in den Orbit. Räumen Sie als Erstes mit der Pistole im Sniper-Modus jegliches „Fußvolk“ aus dem Weg. Anschließend geht es zum Panzer hinunter. Dieser ist nicht sehr wendig, trotzdem müssen Sie ihn benutzen, um die Kanone zu vernichten. Sie müssen den richtigen Winkel finden, der einen Schuss auf die Kata ermöglicht. Halten Sie sich dafür weit rechts. Falls Sie einen Schuss erspähen, der Sie treffen könnte, verlassen Sie den Panzer und steigen Sie anschließend wieder ein.

Wie gehe ich beim Beschützen der Mainframe-Drone vor?

Stellen Sie sich seitlich vor den Hangar und schießen Sie im „Rapid“-Modus auf die Aliens. Sie müssen der Drone die Aliens vom Leib halten. Ist es geglückt, sehen Sie den Abspann: Sie haben *Gunman* bewältigt.

Thorsten Seiffert

Cheats

Starten Sie das Spiel mit folgender Kommando-Zeile: **-dev-console-game rewolf** (Beispiel: c:\spiele\gunman\gunman.exe -dev-console -game rewolf), denn dann können Sie auf der Konsole (Drücken Sie `) die Codes eingeben.

Hier die wichtigsten:

God:	Gott-Modus
Noclip:	Clipping-Modus aus/ein
impulse 101:	Alle Waffen plus Munition
load:	Spiel laden
save:	Spiel speichern
kill:	Selbstmord
restart:	Startet die derzeitige Karte neu
quit:	Spiel verlassen

Maps laden Sie durch die Eingabe von **„changelevel“**, gefolgt vom Namen der Map.

Alle Namen im Überblick:

takeoff	rebar0b	rust6a
rusted	rebar2a	rust6b
meltdown	rebar2b	rust6c
highnoon	rebar2c	rust6d
frontier	rebar2d	rust7a
cinematic1	rebar2e	rust7b
cinematic2	rebar2f	rust7c
cinematic3	rebar2g	rust7d
cinematic4	rebar2h	rust7e
city1a	rebar2i	rust8a
city1b	rebar2j	rust9a
city2b	rebar2k	west1
city3a	rebar2l	west2
city3b	rebar3b	west3a
end1	rebar3d	west3b
end2	rebar3e	west4a
mayan0a	rust1	west4b
mayan0b	rust2a	west5b
mayan1	rust2b	west6a
mayan3a	rust3a	west6b
mayan4	rust4a	west6c
mayan6	rust4b	west6d
mayan8	rust4c	west6e
rebar0a	rust5a	



Wenn das Eis schmilzt, müssen Sie schnurstracks zurück zum Ausgang.

Allgemeine Spieletipps

Mechwarrior 4

In einem zwölf Meter hohen Stahlkoloss durch die Lande zu stapfen, ist keine leichte Sache. Wir machen Sie daher mit den wichtigsten Grundlagen vertraut.

Erste Schritte

Wie gehe ich mit dem Torso um?

Gerade als Einsteiger müssen Sie sich viel Zeit nehmen, die Koordination von Mech-Steuerung und Torso-Bewegung zu beherrschen. Es ist in den Kämpfen sehr wichtig, dass Sie immer in Bewegung bleiben und trotzdem Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren. Versuchen Sie, einen gegnerischen Mech in einer Position zu umkreisen, in der Sie seinen Torso seitlich oder von hinten im Visier haben. Der Gegner muss sich dann enorm anstrengen, um Sie erfassen zu können, während Sie relativ leichtes Spiel haben.

Aus welcher Entfernung bekämpfe ich am besten gegnerische Mechs?

In der Regel sind kürzere Entfernungen (ca. 200 m) von Vorteil. Sie können dann besser auf gegnerische Bewegungen reagieren und es ist für Ihren Kontrahenten schwieriger, Raketen auf Sie abzuschießen. Achtung – wenn ein feindlicher Mech explodiert, werden Sie davon in Mitleidenschaft gezogen, wenn Sie sich zu nahe am Geschehen befinden (ca. 50 m).

Spielt es eine Rolle, wo ich den Gegner treffe?

Allerdings – wenn Sie ein guter Schütze sind, sollten Sie sich zuerst auf die Waffen tragenden Komponenten konzentrieren, um die Feuerkraft des Gegners zu minimieren. Ebenfalls hilfreich ist es, die Beine eines Mechs zu beharken. Sobald Sie ein Bein zerstört haben, ist der Gegner immens im Nachteil, da er ziemlich unbeholfen umherhumpelt.

Muss ich alle Fahrzeuge mit Waffen zerstören?

Nein, wenn Sie es mit schwach gepanzerten Bodenfahrzeugen zu tun haben, können Sie einfach über diese hinwegstampfen. Der Schaden, den Sie dabei erleiden, ist in der Regel minimal und Sie schaffen sich die lästige Bedrohung damit schnell vom Hals.

Was bringt mir die Wahl der Tageszeit?

Sie haben in der Kampagne immer die Möglichkeit, den jeweiligen Einsatz bei Tag oder Nacht zu bestreiten. Machen Sie die Wahl einfach von der Art der Mission abhängig. Verteidigungsmissionen sollten Sie in der Regel bei Tageslicht spielen. Damit haben Sie ein viel größeres Sichtfeld und können Gegner viel früher erkennen. Wenn Sie selber Angriffe ausführen, nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht aus. Mit passivem Radar und ausgeschaltetem Licht können Sie fast unbemerkt recht nahe an die Gegner herankommen.

Welche Gegner zuerst?

Neben anderen Battlemechs bekommen Sie es mit einer Vielzahl an Abwehrstellungen, Raketenwerfern, Boden- und Luftfahrzeugen zu tun. Da der Kampf gegen einen anderen Battlemech in der Regel länger dauert, ist es ratsam, vorher die anderen Bedrohungen aus dem Weg zu räumen. Calliope Turrets können Ihnen zum Beispiel ganz schön zusetzen. Schalten Sie solche Abwehrtürme als Erstes aus. Sobald Sie über Lancemates verfügen, können Sie diese Aufgaben Ihren Kollegen zuweisen, während Sie sich schon um die ersten Mechs kümmern. Sind Helikopter im Spiel, sollten Sie auch diese schnell vom Himmel holen, um Ruhe zu haben.



Der Catapult konnte dem Beschuss auf die Beine (1) nicht lange standhalten und humpelt jetzt angeschlagen umher.



Besser geht's nicht – der gegnerische Catapult-Mech zeigt uns den Rücken seines Torsos, während er sich nach links bewegt. Umkreisen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn und behalten Sie seinen ungeschützten Rücken im Visier.



Bastelstunde

Muss ich unbedingt an den Mechs herumbasteln?

Wenn Sie nur die Kampagne spielen, sind die Standard-Mechs ganz gut zu gebrauchen. Trotzdem lassen sich noch etliche „Schrauben drehen“, um letztlich im Kampf besser dazustehen. Näheres dazu finden Sie im Kasten „Gut geschraubt ist halb gewonnen“.

Was muss ich über die Komponenten wissen?

Für die Kampagne sind hauptsächlich die Abwehrsysteme ECM, AMS und LAMS interessant. Verzichten Sie lieber auf die übrigen Systeme, um dafür in der Bewaffnung größeren Spielraum zu haben.

Welchen Top-Speed sollte ich einstellen?

Geschwindigkeit spielt bei den wenigsten Missionen eine große Rolle. Setzen Sie daher den Wert ganz runter. Dadurch erhalten Sie wieder zusätzliche freie Tonnage für die Bewaffnung.

Kann ich auf Heat-Sinks verzichten?

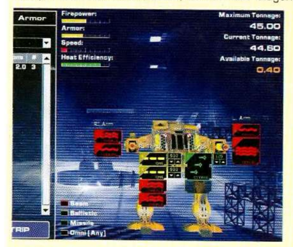
Setzen Sie den Wert zunächst auf null. Solange Sie nicht in Wüstenterrain spielen, genügt es, wenn der Heat-Efficiency-Balken bei etwa 60 bis 70% liegt. Konzentrieren Sie sich lieber auf eine vernünftige Bewaffnung. Ist der Heat-Efficiency-Wert dann zu niedrig, werfen Sie einfach die schwächste Waffe wieder raus und setzen mit der frei gewordenen Tonnage Heat-Sinks ein. Vergessen Sie im Kampf nicht, auf das interne Kühlsystem zurückzugreifen. Auch Wasserflächen tragen zur Abkühlung Ihres Mechs bei.

Wie gehe ich mit den Lancemates um?

Sobald Sie im Team agieren, können Sie viel strategischer vorgehen. Der wichtigste Vorteil ist, dass Sie mit mehreren Battlemechs einen Gegner regelrecht in die Zange nehmen können. Ein Battlemech kann sich zwangsläufig immer nur einem Gegner gleichzeitig zuwenden. Der Teampartner muss dies gnadenlos ausnutzen und die schutzlose Seite des Mechs beharken.

Gut geschraubt ist halb gewonnen

Mechwarrior der ersten Stunde wissen das fröhliche Basteln und Herumkonfigurieren an den Kampfmaschinen zu schätzen, da sich hier siegentscheidende Verbesserungen einstellen lassen.





Auch in den ersten Missionen zahlt sich Basteln schon aus. Die etwas schwache Laserbewaffnung des Shadowcat (links) wurde durch einen deutlich höheren Anteil an Raketen aufgestockt. Die schlechtere Heat-Efficiency kann durchaus in Kauf genommen werden, da die bevorstehende Mission in kaltem Terrain spielt.

Bei der Bewaffnung werden sich die meisten Geister scheiden. Merken Sie sich einfach Folgendes: Wenn Sie ein guter Schütze sind, sollten Sie Waffen mit hohem Damage-Wert bevorzugen. In der Regel sind solche Waffen mit hohen Nachladezeiten verbunden, daher muss jeder Schuss sitzen. Sie müssen daher auch nicht immer alle Slots belegen – auf die ohnehin schwachen Maschinengewehre können Sie zum Beispiel getrost verzichten. Haben Sie am Ende der Bewaffnung noch Tonnage übrig, können Sie immer noch schwache Waffen als Zusatz einbauen.





Auch wenn die Reactive-Panzerung (rechts) schwächer ist als eine Ferro-Fibrous-Haut (links), sollten Sie diese Variante in heißen Gebieten wählen. Die Gegner setzen dann vermehrt Strahlenwaffen ein und überhitzen demzufolge schneller.

Wie nutze ich das Terrain aus?

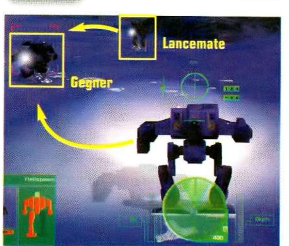
Wenn Sie sich aus großer Entfernung gegnerischen Basen nähern, sollten Sie immer den passiven Radar benutzen. Nutzen Sie auch enge Schluchten und Täler aus – so bleiben Sie dem Gegner länger verborgen.

Beim Zweikampf Mech gegen Mech sollten Sie versuchen, den Gegner in steilem Gelände auszumanövrieren. Es kommt sogar vor, dass der Gegner völlig festhängt und Sie leichtes Spiel haben.

Stefan Weiß



Über solche kleinen Gegner brauchen Sie sich keine großen Gedanken zu machen. Stampfen Sie einfach drüber weg.

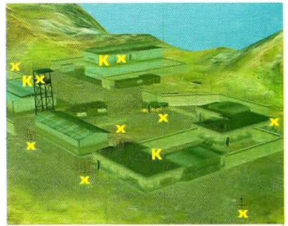


Ein Hellspawn ist unser Opfer – der Gegner wird von zwei Seiten in die Zange genommen und hat keine Chance.

Allgemeine Spieletipps

Project: I.G.I.

Wenn zum x-ten Mal der Alarm losgeht und Ihr Held in feindlichem Kugelhagel sein Leben aushaucht, ist es Zeit, sich noch einmal mit den Grundlagen der Spionage auseinander zu setzen. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie in dem schwierigen Taktik-Shooter achten müssen.



Von dieser Stelle können Sie jede Menge Gegner (X) und Kameras (K) beobachten.

Grundausbildung

Wie verschaffe ich mir am besten Überblick über die Schwierigkeiten des jeweiligen Auftrages?

Gehen Sie nie überstürzt vor. Machen Sie ausgiebig von Ihren Hilfsmitteln (Satellitenkarte und Fernglas) Gebrauch. Sie müssen ein gutes Gespür dafür entwickeln, wie viel Zeit Ihnen bleibt, um zum Beispiel von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, bevor patrouillierende Wachen oder Kameras Sie erfassen und Alarm geben.

Welche Zoomstufe ist bei der Satellitenkarte am besten?

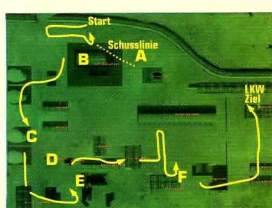
Verschaffen Sie sich mit der normalen Darstellung nur einen groben Überblick über das Gelände. Die erste Zoomstufe ist am wichtigsten. Sie können immer noch einen recht großen Bereich einsehen, bekommen aber schon die Positionen von Kameras und Wachen angezeigt. Damit lässt sich am besten feststellen, wo sich Lücken in der Bewachung auftun.

Was erwartet mich in Gebäuden?

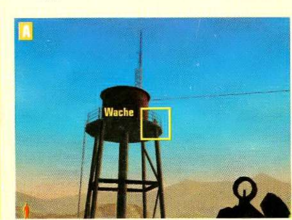
Gehen Sie grundsätzlich davon aus, dass Sie in Gebäuden auf weitere Gegner

Mission 1 – Rangierbahnhof

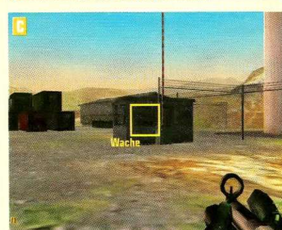
Zusatzinfos: Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie die Mission beenden, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Machen Sie sich auch die Mühe, die Lagerschuppen zu durchsuchen. Dort finden Sie unter anderem einige Handgranaten.

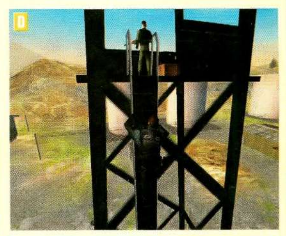


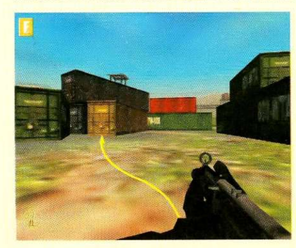


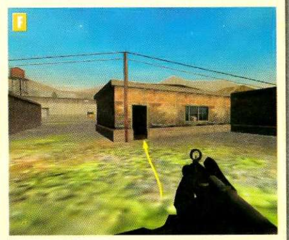












Phase A: Schalten Sie mit der MP5SD3 die Wache auf dem Wasserturm aus. Benutzen Sie dabei den Sekundärmodus der Waffe (Zoom).

Phase B: Im Sicherheitsgebäude sind zwei Wachen postiert! Hacken Sie sich in die Computer ein und deaktivieren Sie die Kameras.

Phase C: Erledigen Sie die Wache im Kontrollpunkt mit einem Schuss durch die Scheibe.

Phase D: Setzen Sie die Wache mit Ihrem Kampfmesser schachmatt. Richten Sie beim Klettern die Kamera so aus, dass Sie erkennen können, wohin der Soldat gerade sieht, um nicht direkt vor seinen Augen den Turm zu betreten.

Phase E: Schleichen Sie sich durch die Container und beobachten Sie aufmerksam den Bereich hinter dem Zaun. Wenn die Luft rein ist, klettern Sie schnell über das Hindernis.

Phase F: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schleichen Sie hinter den Kasernen am Zaun entlang, um den LKW zu erreichen.



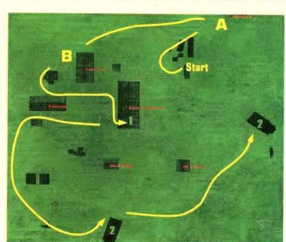
Mission 2 - SAM-Raketenstellung

Zusatzinfos: Sie dürfen sich bei diesem Auftrag nicht zu viel Zeit am Startpunkt lassen, da Sie schon nach kurzer Zeit dort von einer patrouillierenden Wache entdeckt werden. Suchen Sie daher Schutz hinter den Containern.

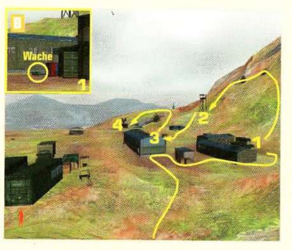
Phase A: Begeben Sie sich schnell vom Startpunkt weg und klettern Sie auf den nördlich gelegenen Wachturm. Verschaffen Sie sich mit dem Fernglas einen Überblick über die SAM-Stellung.

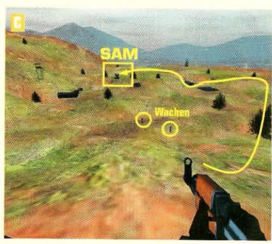
Phase B: Begeben Sie sich vorsichtig zu den gestapelten Kisten (1), von dort können Sie etliche Wachen völlig lautlos mit dem Kampfmesser aus dem Weg räumen. Knöpfen Sie sich dann die Turmwache vor (2) und holen Sie sich die C4-Ladungen und anderes Zubehör aus dem Lagerschuppen (3). Schleichen Sie sich vom offenen Gelände her an das erste SAM-Fahrzeug heran (4). Schalten Sie auch die übrigen patrouillierenden Wachen in der Nähe des zweiten SAM-Fahrzeugs aus, bevor Sie dort die Ladung anbringen.

Phase C: Sie kommen am einfachsten an das letzte SAM-Fahrzeug heran, wenn Sie die Stellung in einem großen Bogen umgehen und sich ihr wieder vom Hubschrauberlandeplatz her nähern. So bleiben Sie vor den Blicken der Wachen im Feld verborgen.









Mit dem Messer gegen die vielen Gegner – geht das?

stoßen, die Ihnen natürlich nicht vom Satelliten angezeigt werden können. Setzen Sie daher bevorzugt durchschlagskräftige und schnell feuernde Waffen wie das AK-47 ein, wenn Sie Gebäude säubern.

Unterschätzen Sie Ihr Kampfmesser nicht. Der große Vorteil ist das lautlose "Arbeiten" mit diesem Werkzeug. Jeder Gegner, den Sie von hinten erreichen können, sollte mit dem Messer beseitigt werden. Das spart Munition und andere Gegner werden nicht aufgeschreckt.

Lassen sich Gegner weglocken?

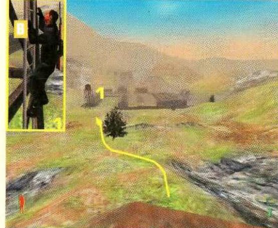
Ja, auf jeden Fall. Sie können sich kurz dem Gegner zeigen und warten, bis er Sie anruft oder das Feuer eröffnet. Flitzen Sie dann zu einer geschützten Stelle und aktivieren Sie schnell die Satellitenkarte. Jetzt können Sie genau sehen, ob und wie schnell Sie Verfolger auf den Fersen haben. Kurz bevor die Wachen Sie erreichen, schalten Sie wieder in die Spielansicht und halten Ihre Waffen bereit. Sie können mit dieser Taktik komplette Wachmannschaften einer Basis nach und nach ins Gelände oder hinter Gebäude locken, um sie dort bequem aus der Welt zu schaffen.

Mission 4 - GOTT

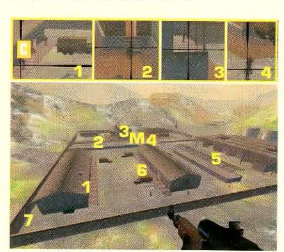
Zusatzinfos: Lassen Sie sich nicht allzu viel Zeit. Sie sollten schon auf dem Turm postiert sein, bevor Ihre Kameraden mit dem Helikopter eintreffen. Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht versehentlich auf einen Green Beret schießen.



Phase A: Setzen Sie sofort das Dragunov-Gewehr ein und eliminieren Sie die Wachen (X) bei den Häusern. Die Gegner beim LKW treffen Sie einfach durch die Scheiben.



Phase B: Spurten Sie den Hang bis zum Wasserturm (1) hinab und klettern Sie hinauf. Dort oben haben Sie den idealen Platz, um die Green Berets zu decken.



Phase C: Rechnen Sie bei den markierten Stellen mit Gegnern. Verhindern Sie um jeden Preis, dass die Terroristen das Maschinengewehrnest (M) besetzen.

Lohnt es sich, die verschiedenen Gebäude zu untersuchen?

Von Kasernen können Sie getrost die Finger lassen. In der Regel müssen Sie sich darin nur unnötige Feuergefechte liefern, gewinnen aber allenfalls Munition. Schuppen oder Lagerhallen sind da schon wesentlich interessanter. Sie können dort oftmals Granaten, Minen oder Maschinengewehre finden.

Kann ich mich irgendwo heilen?

Es gibt fast in jedem Level zumindest ein Gebäude, das ein Erste-Hilfe-Zimmer hat. Dort finden Sie eine Injektionsspritze, mit der Sie sich wieder heilen können.

Was mache ich, wenn Alarm ausgelöst wurde?

Geben Sie nicht sofort auf. Wenn Sie sich schnell genug in Deckung bringen, kehrt nach geraumer Zeit



Solche Kisten bieten ideale Versteckmöglichkeiten, um das Treiben der Wachen im Falle eines Alarms zu beobachten, bis sie sich wieder beruhigt haben.

Mission 2 - SAM-Raketenstellung

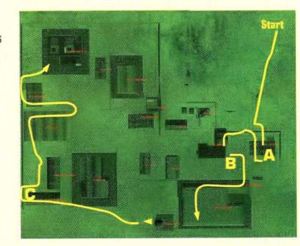
Zusatzinfos: Bei dem Weg zur ersten Basis kommen Sie an einer Radarstation vorbei. Außer zwei weiteren Gegnern gibt es dort aber nichts zu finden. Also sparen Sie sich diese Auseinandersetzung und begeben Sie sich sofort zur ersten Basis.

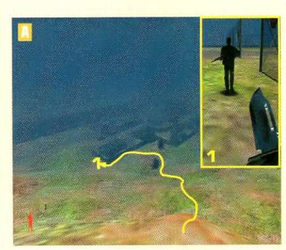
Phase A: Rennen Sie den Hügel zur Basis hinunter und warten Sie an der Ecke der Mauer ab, bis der Posten sich wieder wegbewegt. Sprinten Sie ihm sofort hinterher und strecken ihn mit dem Kampfmesser nieder, bevor er das Tor erreicht. Bleiben Sie geduckt und huschen Sie durch das offene Tor in die Basis hinein. Achten Sie dabei auf die Wache, die vor der kleinen Garage steht. Erledigen Sie diesen Gegner mit dem Gewehr.

Phase B: Erledigen Sie die Wachen um das Wachhäuschen (1) und knacken Sie dann den Zugang zum Munitionslager. Achtung, darin befinden sich zwei weitere Wachposten hinter den LKWs. Das Tor zu dem Bunkerbereich müssen Sie nicht öffnen.

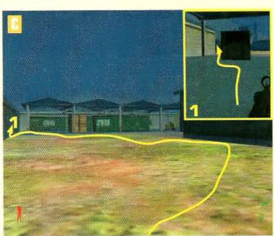
Phase C: Schleichen Sie im Süden der Basis zunächst unter den Wasserturm. Benutzen Sie Ihre Karte, um einen günstigen Moment zu erwischen, um ungesehen bis zur südwestlichen Ecke vorzudringen. Von hier aus können Sie sich an den Wachen vorbei in den Unterstand schleichen. Verstecken Sie sich hinter den Kisten (1) und huschen Sie durch das Tor und hinter die Garage. Von dort haben Sie den besten Zugang in das Sicherheitsgebäude. Im Keller befindet sich ein Erste-Hilfe-Raum.

Phase D: Dringen Sie in das Kontrollhäuschen ein und von da in das Bürogebäude. Erleichtern Sie sich die Aktion, indem Sie absichtlich Alarm auslösen und die Wachen nacheinander aus der Basis herauslocken. Verstecken Sie sich hinter einer Mauerecke und fangen Sie die Gegner ab.















wieder Ruhe bei den Gegnern ein und Sie können getrost mit der Mission fortfahren. In den Kontrollpunkten oder Wachlokalen sind oftmals Schalter, mit denen sich der Alarm wieder ausschalten lässt.

Was muss ich über die Kameras wissen?

Auch wenn sie auf der Satellitenkarte als feste Objekte eingezeichnet sind, die Kameras bewegen sich in regelmäßigen Abständen hin und her. Nehmen Sie Ihr Fernglas zur Hand und beobachten Sie, welche Bereiche die Kameras überwachen und nutzen Sie dann die entstehenden toten Winkel aus. Direkt unter einer Kamera sind Sie vollkommen sicher! In aller Regel können Sie die Überwachungsgeräte auch kurzzeitig deaktivieren. Die dazu nötigen Terminals finden Sie in Kontrollpunkten, Sicherheitsgebäuden oder Wachlokalen.

Feld-Erfahrung

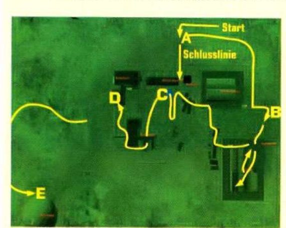
Auf welche Situationen muss ich mich im Spiel einstellen?

Es gibt bei *Project I.G.I.* im Prinzip keine allgemeingültige Musterlösung für eine Mission. Ob und wann Sie Gegner erledigen oder ein Gebäude betreten, hängt im Wesentlichen davon ab, wo sich gerade die Wachen aufhalten und in welche Richtung sie blicken. Darüber hinaus sind Ihre Spielgeschwindigkeit und das Timing Ihrer Aktionen sehr entscheidend. Um Ihnen diesbezüglich ein besseres Bild zu vermitteln, finden Sie in den verschiedenen Kästen die ersten Missionen genauer beschrieben.

Stefan Weiß

Mission 5 - Radarstellung

Zusatzinfos: Wenn Sie sich ein Opfer ausgesucht haben, sollten Sie darauf achten, dass Ihr Waffeneinsatz nicht im Blickfeld einer Kamera stattfindet. Andernfalls wird sofort Alarm ausgelöst. Zerstören Sie die Kameras, geht ebenfalls Alarm los.















Phase A: Schleichen Sie auf dem Hügel entlang, bis Sie recht nahe am Wachturm (1) sind. Benutzen Sie den Granatwerfer Ihres M16, um damit die Wache außer Gefecht zu setzen. Der Lärm der Explosion schreckt niemanden auf. Ihr zweites Opfer ist die Wache am Eingang (2), die Sie lautlos mit dem Messer niederstrecken können.

Phase B: Dringen Sie in das Wachlokal ein, wenn sich die Kamera weggedreht hat und auch keine Wachen den Hof beobachten. Im Keller des Gebäudes befinden sich außer zwei Wachen eine Desert Eagle nebst Munition und ein Erste-Hilfe-Raum mit einer Spritze. Fahren Sie dann nach oben und schalten Sie die beiden Wachen aus. Außerdem können Sie vom Balkon aus die Patrouille außerhalb des Gebäudes in aller Ruhe ausschalten.

Phase C: Marschieren Sie in den Kontrollpunkt. Dort können Sie die Kameras für zwei Minuten deaktivieren. Eilen Sie nun in das kleine Lagerhaus. Darin befinden sich Minen, Granaten und ein Maschinengewehr.

Phase D: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schauen Sie sich im Zielgebäude 1 die Tische genauer an. Auf einem der Tische liegt die Zugangskarte.

Phase E: Schlagen Sie von der Basis einen Bogen, um die beiden Wachen vor der Radarstation hinterrücks zu überraschen. In der Kuppel sind keine Gegner mehr. Sie können also ganz gemütlich hineinspazieren und Ihre Aktion ausführen.

Phase F: Spähen Sie mit dem Fernglas den Landeplatz aus. Warten Sie, bis Wache 2 weggeht, und eilen Sie dann nach unten, um unbemerkt Wache 1 zu eliminieren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie Wache 2 verfolgen und sie noch hinter den Kasernen erledigen. Setzen Sie für diese Aktion das Messer ein.

Phase G: Warten Sie mit dem Stürmen der Kommunikationszentrale, bis sich die Wachen verzogen haben, und schalten Sie diese dann nacheinander mit Ihrem Gewehr aus.

Allgemeine Spieletipps

Patrizier 2

Die unvergessliche Handelssimulation Patrizier kehrt zurück. Wir helfen beim Einstieg in die Welt der Hanse.

Das Handelssystem

Wie funktioniert das Handelssystem?

Die Simulation des Handels ist weitaus komplexer, als man zunächst denkt. Jede Stadt fragt dynamisch Güter nach und bietet Waren an. Der Preis schwankt je nach Lagerbestand, Nachfrage, Produktion und Jahreszeit. Der Preis eines Gutes verändert sich bei jeder Mengeneinheit, die ge- oder verkauft wird.

Warum ändern sich die Bestände in Städten oft so drastisch?

Sie sind nicht der einzige Händler der Hanse. Andere Geschäftsleute transportieren ebenfalls Waren und wollen Profite erzielen. So kann es schon einmal vorkommen, dass Sie mit einer Schiffsladung wertvoller Pelze in Brügge einlaufen und keinen guten Preis erzielen, da Ihnen ein Konkurrent zuvorgekommen ist.

Einzelspiel: Der Anfang

Welche Stadt soll ich als Heimat wählen?

Das kommt ganz darauf an, wie Sie spielen möchten. In Städten, die stark benötigte Waren nicht selber produzieren, können Sie durch Warenlieferungen schnell an Ansehen gewinnen. Ein gutes Beispiel dafür ist Lübeck. Durch Bier-, Fell- und Weinlieferungen befriedigen Sie sehr schnell die Bedürfnisse der Stadt und ernten die Gunst des Volkes.

Worauf ist noch bei der Wahl der Heimat zu achten?

Suchen Sie sich eine Stadt, die eine solide Produktion eines guten Handelsgutes aufweist (Beispiele: Lübeck, Bremen: Eisenwaren; Danzig, Stettin: Bier). So haben Sie immer verfügbare Handelswaren und können Ihre ersten Touren mit hohen Gewinnen fahren. Eine zentrale Lage ist auch empfehlenswert – es lohnt sich meist eher, kurze Strecken mit moderatem Gewinn zu fahren, als mit einer wertvollen Ladung eine Woche lang unterwegs zu sein.

Wie funktioniert das Produktionssystem?

Schauen Sie sich die dem Spiel beiliegende Karte genau an. Schnell wissen Sie, welche Ware wo besonders effektiv (zwei Warensymbole auf der Karte) produziert wird und demnach auch günstig ist. Außerdem sollten Sie im Handbuch die Produktionsbetriebe analysieren. Dort finden Sie Angaben, welche Rohstoffe benötigt werden. Beispiel: Lübeck produziert Eisenwaren. Als Rohstoffe werden Holz und Eisenerz benötigt. Um auf Dauer die preiswerten Eisenwaren aus Lübeck kaufen zu können, müssen Sie also dafür sorgen, dass die benötigten Rohstoffe nicht ausgehen.

Mit welchen Gütern soll ich am Anfang Handel treiben?

Konzentrieren Sie sich zunächst auf „sichere" Güter, die Sie immer mit Gewinn verkaufen können. Die beiden wichtigsten Waren sind zu Beginn Bier und Eisenwaren. Abgesehen von den wenigen Bier produzierenden Städten (Danzig, Stettin, Hamburg, Bremen und London) wird der Gerstensaft fast überall in rauen Mengen nachgefragt. Ähnlich verhält es sich mit Eisenwaren. Kaufen Sie diese in Stockholm oder Lübeck ein, um sie dann mit etwa 100 Talern Gewinn pro Fass zu verkaufen. So kommen Sie schnell an die ersten 100.000 Taler.

Brauche ich Kapitäne?

Unbedingt. Suchen Sie besonders zu Spielbeginn immer die Kneipe auf. Stellen Sie den erstbesten Kapitän ein, auch wenn Sie ihn noch nicht brauchen. Erfahrene Schiffsführer sind im Kampf, für Expeditionen und automatische Handelsrouten unentbehrlich. Suchen Sie in selten besuchten Häfen (besonders in Flussstädten) nach den begehrten Kapitänen. Tipp: Zu jeder Zeit gibt es irgendwo immer einen Kapitän.

Wohin mit dem ganzen Geld?

Wenn Sie einen Kapitalstock von ca. 100.000 Talern Ihr Eigen nennen, ist es an der Zeit, überschüssiges Geld zu investieren. Behalten Sie stets 50.000 bis 80.000 Taler als operatives Kapital und verleihen Sie den Rest beim Darlehensgeber. Nicht nur, dass Ihr Geld ganz ohne Ihr Zutun für Sie arbeitet – durch günstige Zinssätze steigt auch Ihr Ansehen.

Schiffe

Was für ein Schiff soll ich mir kaufen?

Ihre erste Neuanschaffung sollte ein Kraier sein. Das Schiff ist sehr schnell, wendig und verfügt über eine gute Nutzlast. Bauen Sie keine Schniggen und Koggen. Die Schnigge ist zu klein und die Kogge zu schwerfällig und zu langsam. Im späteren Spielverlauf steigt die Werftqualität so weit, dass der Holk verfügbar wird. Dieses Schiff kombiniert die Größe der Kogge mit der Wendigkeit des Kraiers. Tipp: Stellen Sie als Startjahr 1380 oder später ein, ist der Holk sofort verfügbar.

Wie häufig soll ich mein Schiff reparieren?

Im normalen Betrieb verliert Ihr Schiff an Seetauglichkeit. Lassen Sie Schäden immer zwischen 90 und 95 Prozent beheben. Sie werden sich ärgern, wenn Ihr Schiff wegen mangelhafter Wartung einem Piraten zum Opfer fällt.



Was ist beim Schiffbau zu beachten?

Nutzen Sie immer die gleiche Werft (am besten in der Heimatstadt) für Reparaturen und Bauaufträge. Je mehr Aufträge eine Werft erhält, desto besser wird die Qualität der Arbeit. Dies wirkt sich auf die Verfügbarkeit des Holks ebenso wie auf das Schiffswaffenangebot in der gleichen Stadt aus. Wenn Sie einen Neubau planen, lohnt es sich durchaus, die nötigen Waren selbst günstig einzukaufen und im Kontor zu lagern. Tipp: Es kommt nicht nur der Holk dazu, auch die anderen Schiffe werden mit der Zeit deutlich besser.

Aufträge und Schätze

Man hat mir ein Stück einer Schatzkarte angeboten!

Wenn Sie auf Schatzsuche gehen wollen, kaufen Sie das Kartenstück. Besuchen Sie danach in jedem Hafen den Informanten, um von ihm weitere Stücke zu kaufen, bis die Karte komplett ist. Schauen Sie sich die Karte genau an und vergleichen Sie die Uferstrukturen auf der Handelskarte. Um den Schatz zu finden, müssen Sie manuell an die eingezeichnete Stelle fahren. Tipp: Drüberfahren gilt nicht! Das Schiff muss exakt auf der richtigen Position halten.

Soll ich Terminaufträge annehmen?

Die prompte und zuverlässige Ausführung von Termingeschäften bringt Ansehen und satte Gewinne. Verschlampen Sie jedoch eine Tour, schadet das Ihrem Ruf sehr.

Die Seeschlachten

Piraten greifen mich an! Was nun?

Wenn Sie eine Schnigge oder einen Kraier fahren, sollten Sie den Kampf nicht manuell steuern. Da Piraten fast ausnahmslos die langsame Kogge fahren, können Sie fast immer fliehen, ohne Schaden zu nehmen.

Lohnt es sich, selber Schiffe anzugreifen?

Egal, ob Sie selbst als Pirat Angst und Schrecken verbreiten oder als rechtschaffener Händler die Freibeuter bekämpfen: Lohnenswert ist es auf jeden Fall. Als Piratenjäger sind Sie auf der sicheren Seite, was Ruf und Ehre angeht. Als Pirat lässt sich damit schnell gutes Geld verdienen. Lassen Sie sich aber nicht erwischen! Auf welcher Seite der Macht Sie stehen, bleibt Ihrem Geschmack überlassen.

Okay, ich will kämpfen. Was brauche ich?

Bevor der Holk verfügbar ist, greifen Sie zum Kraier. Das Schiff muss maximal ausgebaut werden, um über genügend Kampfkraft zu verfügen. Ein ausgebauter Kraier ist die beste Waffe gegen die schwerfälligen Koggen von Piraten und Händlern. Angriffe auf Schniggen und andere Kraier sind wenig Erfolg versprechend. Um ein gutes Kampfschiff zu haben, brauchen Sie noch die maximale Besatzungszahl, genügend Schwerter und natürlich Bordwaffen. Ein Kapitän ist außerdem sehr empfehlenswert.

Welche Bordwaffen soll ich kaufen?

Werke, Bombarden und Kanonen sind Nahwaffen, während die Bliden als einzige Waffen im Spiel auf große Entfernung effizient sind. Bei Werken und Bliden gilt: Eine große Waffe ist besser als zwei kleine. Eine Bombarde hingegen ist schlechter als zwei Kanonen. Im Kampf Kraier gegen Kogge hat sich die Bewaffnung mit vier großen und zwei kleinen Bliden als optimal erwiesen.

Kraier gegen Kogge

Auf in den Kampf!

Sie haben die bessere Manövrierbarkeit und die höhere Geschwindigkeit. Wenn Ihr Schiff komplett mit Bliden bestückt ist, haben Sie obendrein den Reichweitenvorteil. Faustregel: Geschicktes Manövrieren ist im Seekampf das A und O. Der Trick bei der Sache ist, immer in einer Position zu sein, die der Gegner nicht beschießen kann. Segeln Sie vor dem Gegner und bleiben Sie auf Abstand. Kreuzen Sie vor dem Bug des Gegners und feuern Sie nach jeder Wende auf den Verfolger. Wichtig: Immer, wenn Ihr Feind beidreht, um seinerseits eine Breitseite anzubringen, müssen Sie in die entgegengesetzte Richtung drehen. Dank der besseren Manövrierbarkeit ist es so möglich, selber keinen einzigen Treffer einzustecken. Achten Sie auf Sandbänke und Felsen und weichen Sie diesen Hindernissen unbedingt aus.



Im Hafen liegen die Opfer der erfolgreichen Piratenjagd und harren der Versteigerung. Eine Reparatur ist zu teuer.

Der Gegner will fliehen!

Lassen Sie das auf keinen Fall zu! Solange Ihr Gegner nicht schwer beschädigt ist, nimmt er den Kampf auf. Locken Sie ihn immer wieder in die Mitte des Kampfgebietes. Sobald der Feind abdreht, um zu entkommen, setzen Sie ihm nach. Ist der Kampf vorbei, weil der Gegner entkommen ist, können Sie ihn manchmal auf der Seekarte nochmals angreifen. Wenn Sie Pech haben, verschwindet er jedoch einfach.

Zerstören oder kapern?

Egal, ob Sie einen Piraten zerstören oder kapern, Ihr Ansehen steigt enorm. Wenn die Besatzung des Gegners während des Kampfes unter Ihre Mannschaftsstärke sinkt, sollten Sie den Feind kapern. Anschließend können Sie das Schiff dann „ausschlachten": Besatzung auf ein anderes Schiff transferieren und Waffen und eventuelle Ladung entfernen. Eine Reparatur des unterlegenen Schiffes lohnt nicht. Melden Sie den schrottreifen Kahn zur Versteigerung an und verkaufen Sie überzählige Waffen. So wird die Piratenjagd zu einem äußerst lukrativen Geschäft.

Florian Weidhase



Erste Hilfe

Wizards & Warriors

Es gibt einen Trick, wie Sie sich Ihrer Gegenspieler ganz leicht entledigen können! Locken Sie die Gegner zu den automatisch schließenden Türen. Wenn sich die Türen schließen, werden die Feinde platt gemacht. Dies funktioniert auch bei Aufzügen: Sie müssen den Gegner nur auf die Kante locken!

Im Serpent-Cult-Tempel gibt es einige Türen, für die Sie die richtigen Schaltereinstellungen wissen müssen. Die Zahlen 1-4 stehen für die Schalter von links nach rechts. A steht für „Aktiviert" (Augen leuchten) und D für „Deaktiviert" (Augen leuchten nicht). 1A steht also zum Beispiel für den Schalter ganz links. Er muss aktiviert werden.

1. Tür:	1A	2D	3A	4A
2. Tür:	1D	2D	3A	4A
3. Tür:	1A	2A	3A	4D
4. Tür:	1A	2A	3D	4A
5. Tür:	1D	2A	3A	4D
6. Tür:	1D	2D	3A	4D

Michael Schranner

Colin McRae Rally 2.0

Geben Sie folgende Cheats als Spielernamen ein:	
onecarefulowner	Alle Wagen
rorrimskcart	Spiegelstrecken
hellocleveland	Alle Strecken
offroad	Lancer freischalten
jobinitaly	Mini-Cooper freischalten
jimmyscar	Sierra Cosworth freischalten
coolestcar	Ford Puma freischalten

Diese Cheats müssen im Cheat-Menü eintragen werden:	
fridayschild	Kein Schaden
	(Zeitrennen, Einzelrennen)
greatballsof	Mit der Handbremse Feuerbälle
	verschießen (Arcade-Modus)
rocketfuel	Turbo (Zeitrennen, Einzelrennen)
neuralnightmare	Aggressive Computer-Gegner
	(Arcade-Modus)
prunejuice	Schnelles Spiel
	(Zeitrennen, Einzelrennen)
easyroller	Monster-Truck-Reifen
	(Zeitrennen, Einzelrennen)
moonlander	Geringe Schwerkraft
	(Zeitrennen, Einzelrennen)
rubbertrees	Zurückprallen bei Zusammenstößen
	(Zeitrennen, Einzelrennen)
hello razu and flea	Katzen-Silhouette

Redaktion



Wenn Sie im Cheat-Menü den Turbo aktivieren, sehen die Gegner nur noch Ihre Rücklichter.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Gehen Sie in den Pause-Modus und halten Sie 7 gedrückt. Jetzt können Sie folgende Cheats eingeben:

Unbegrenzt	Leertaste, V, B, B
Specials	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste links, V, C
Turbo-Modus	Pfeiltaste unten, C, V, Pfeiltaste rechts,
	Pfeiltaste oben, B, Pfeiltaste unten, C, V,
	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, B
Alle Eigenschaften auf 10	Leertaste, V, B, C, V, Pfeiltaste oben,
	Pfeiltaste unten
Blut ein/aus	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, C, V
Dicker Skater	4x Leertaste, Pfeiltaste links, 4x Leertaste,
	Pfeiltaste links, 4x Leertaste, Pfeiltaste links
Dünner Skater	4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C,
	4x Leertaste, C

Redaktion

DS9: The Fallen

Drücken Sie während des Spiels zuerst TAB und geben Sie dann „panacea“ ein, um den Cheat-Modus für *The Fallen* zu aktivieren. Wenn Sie noch einmal TAB drücken, können Sie folgende Cheats aktivieren:

god	Unverwundbar
allammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Keine Kollisionsabfrage
walk	Fly- und Ghost-Modus deaktivieren
killpawns	Alle Gegner im aktuellen Level werden getötet
skiplevel	Level wird übersprungen
open [map name]	Level auswählen

Markus Fedorczuk

American McGee's Alice

Stehen Ihnen im Wunderland die Haare zu Berge? Dann probieren Sie doch einmal diese Cheats aus oder überspringen Sie per Levelanwahl schwierige Missionen!

Aktivieren Sie in den Spiel-Optionen die Konsole. Öffnen Sie diese dann während des Spiels mit ^ und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

god	Unverwundbar
health x	Lebensenergie auf x setzen
wuss	Alle Waffen
give all	Alle Waffen und Munition
notarget	Gegner greifen nicht von allein an
noclip	Durch Wände laufen

map Geben Sie nach „map“ den gewünschten Levelnamen ein (zum Beispiel map centipede1):

centipede1	garden4	keep	tower1
centipede2	grounds1	pandemonium	tower2
facade	grounds2	potears1	tower3
fortress1	gvillage	potears2	utemple
fortress2	hedge1	potears3	wchess1
funhouse	hedge2	qlair	wchess2
garden1	hedge3	rchess	wforest
garden2	jlair1	skool1	
garden3	jlair2	skool2	

Redaktion



Mit dem Cheat für Unverwundbarkeit kommt Ihnen so schnell kein Gegner mehr in die Quere.

Gunman

Mithilfe der Cheats können Sie endlich nach Herzenslust die verschiedenen Waffenmodi ausprobieren, ohne dass Ihnen die Munition ausgeht. Geben Sie in der Kommandozeile diese Parameter ein: -dev -console -game rewolf (z. B. c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Drücken Sie dann ^, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

god	Unverwundbar an/aus
noclip	Clipping-Modus an/aus
impulse 101	Alle Waffen und Munition

give Geben Sie nach „give“ den gewünschten Gegenstand ein (zum Beispiel give weapon_fists):

weapon_fists	ammo_minigunClip
weapon_gausspistol	ammo_beamgunclip
weapon_shotgun	ammo_dmlclip
weapon_minigun	ammo_chemical
weapon_beamgun	item_healthkit
weapon_dml	item_armor
weapon_SPchemicalgun	player_armor
ammo_gaussclip	vehicle_tank
ammo_buckshot	

maps Listet alle Levelnamen auf

map Geben Sie nach „map“ den gewünschten Level ein (zum Beispiel map takeoff):

takeoff	rebar2j	rust5a	west2
rusted	rebar2k	rust6a	west3a
meltdown	rebar2l	rust6b	west3b
highnoon	rebar3b	rust6c	west4a
frontier	rebar3d	rust6d	west4b
cinematic1	rebar3e	rust7a	west5b
cinematic2	rust1	rust7b	west6a
cinematic3	rust2a	rust7c	west6b
cinematic4	rust2b	rust7d	west6c
city1a	rust3a	rust7e	west6d
city1b	rust4a	rust8a	west6e
city2a	rust4b	rust9a	
city2b	rust4c	west1	
city3a			
city3b			
end1			
end2			
mayan0a			
mayan0b			
mayan1			
mayan3a			
mayan4			
mayan6			
mayan8			
rebar0a			
rebar0b			
rebar2a			
rebar2b			
rebar2c			
rebar2d			
rebar2e			
rebar2f			
rebar2g			
rebar2h			
rebar2i			

Redaktion



Geben Sie bei den Eigenschaften unter „Ziel“ die richtigen Parameter ein.

Thema Technik

Zeit ist Geld – das denken sich die meisten Einkäufer auch bei PC-Hardware und greifen meist aus Zeitmangel oder übertriebener Sparsamkeit zu billigeren Produkten. Wie fatal das vor allem bei Speichermodulen sein kann, erklären wir diesen Monat!



Nur wenige Spieler wissen aus Erfahrung, dass man nicht nur bei Hauptprozessor und Grafikkarte auf Markenware setzen sollte. Diese garantiert nämlich ein stabileres System, als es billige No-Name-Hardware kann. Netzteile waren früher nicht so wichtig, heute spielen Sie aufgrund stromhungriger Hardware aber eine immer größere Rolle. Ähnlich geht es den im PC verbauten Speichermodulen, denn auch bei RAM-Streifen gibt es große Qualitätsunterschiede.

Übertaktung von CPU, FSB

Wenn Sie Ihre CPU übertakten, dann spielt auch die Qualität des verwendeten Hauptspeichers eine große Rolle bei der Stabilität des PC-Systems. Auf einigen älteren Hauptplatinen (Mainboards) arbeiten der Speicher und der Front-Side-Bus (FSB) nur synchron. Wenn Sie dort den FSB übertakten, wird auch der Systemspeicher über seiner ursprünglichen Spezifikation betrieben. Im schlimmsten Fall verweigert dieser dann einfach den Dienst. Bei neueren Mainboards können Sie den Speichertakt unabhängig vom FSB einstellen und übertakten. Sie sollten sich aber merken, dass ein übertakteter PC seine Komponenten immer an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit bringt. Minimale Probleme können hier schon zum Absturz führen.

Ramsch-RAM: Ein Beispiel

Wir haben uns zwei PC-133-Module mit dem Aufdruck „UNIC" besorgt und uns damit an die Übertaktung eines Celeron II 600 gemacht . Als wir beide Streifen im System verwendet haben, war es absolut instabil und neigte zu regelmäßigen Abstürzen. Mit lediglich einem der Speicherstreifen arbeitete der PC nur geringfügig stabiler. Selbst bei einem nicht übertakteten Pentium III 667 EB bei 133 MHz FSB waren häufig Systemhänger zu bemerken. Den Celeron haben wir dann mit Markenmodulen von Infineon betrieben. Das System lief einwandfrei, auch mit zwei Modulen. Der PC ließ sich damit sogar bis auf 900 MHz (100 MHz FSB) übertakten. Sie sehen also, dass vor allem schlechte Speichermodule (meist auch alte) eine nicht zu vernachlässigende Frustquelle beim Übertakten darstellen können.

```
SDRAM RAS Precharge Time:      [3T]
SDRAM RAS to CAS Delay:        [3T]
PCI Master Read Caching:       [E
Delayed Transaction:           [E   Auto
PCI to DRAM Prefetch:          [E   Disabled
Byte Merge:                    [E
DRAM Read Latch Delay:         [Au
Memory Early/Delay Write:      [Auto]
Memory Data Drive              [Auto]
CAS# Drive                     [Auto]
DIMM interleave Setting        [Auto]
I/O Recovery Time:             [Disabled]
Graphics Aperture Size:        [64MB]
```

Mit der Interleave-Option verteilen Sie auf KT133-Boards Speicherzugriffe auf zwei RAM-Streifen.

Markenspeicher im PC – alles O.K.

Vor einigen Jahren hat Intel Spezifikationen aufgestellt, die Speicherbausteine erfüllen müssen, wenn sie PC100- oder PC133-konform sein sollen (http://developer.intel.com/technology/memory/pcsdram/spec/index.htm). Einige Hersteller gehen sogar noch etwas weiter und legen strengere Bedingungen fest, die ihr Speicher erfüllen muss. Macht auch Sinn, denn Produkte mit aufgedrucktem Firmennamen sollten auf jeden Fall funktionieren! In Tests entscheidet der Hersteller dann, ob ein Speicherstreifen die eigenen Anforderungen erfüllt. Nach erfolgreichem Test wird schließlich das Logo aufgedruckt und das Produkt als eigenes Modul verkauft. Fällt der Test eines Moduls schlecht aus, dann wird der Speicher an andere Firmen verkauft, die ihre Speichermodule nicht selbst herstellen. Dabei richtet sich der Preis vermutlich danach, wie stark der Speicherstreifen die strengen Richtwerte verfehlt hat.

Konsequenz

Ein No-Name-Modul ist also Speicher, den ein Markenhersteller für zu schlecht befunden hat. Über die Qualität können Sie dabei nur sehr wenig sagen, denn er kann im Test des Ur-Herstellers nur sehr knapp durchgefallen sein, oder richtig derb. Bei einem solchen Speichermodul bekommen Sie also ein Produkt, dass andere Hersteller wegwerfen würden! Auf Nummer sicher können Sie nur bei den teureren Markenmodulen gehen. Die Investition lohnt sich.

Speicher-Latenzen

Mittlerweile können Sie im CMOS-Setup fast jedes Mainboards die Einstellungen für den Hauptspeicher verändern. Dort lassen sich „CAS Latency", „RAS Precharge Time" und „RAS to CAS Delay" einstellen. Die Änderung des FSB von 100 MHz auf 133 MHz und die „SDRAM Interleave"-Funktion kommen ebenfalls bei einigen Boards dazu. Das Interleave funktioniert nur

Die Speicherfrage



Was ist was?

Oben sehen Sie einen billigen Speicherstreifen. Die werden meist von namhaften Herstellern produziert und nach gescheiterten Tests weiterverkauft. Unten sehen Sie einen hochwertigen Markenstreifen, der alle Leistungstests des Herstellers bestanden hat.



mit zwei Speichermodulen im System und beschleunigt den Speichertransfer durch abwechselndes Lesen aus den zwei Bänken. Die CAS- und RAS-Werte geben die Wartezeit an, die verstreicht, bis die richtige Speicherzelle im Modul adressiert werden kann. Sie liegt in der Größenordnung von zwei oder drei Taktzyklen. Analog lässt sich für jeden Eintrag im BIOS ein Wert von 2 oder 3 einstellen, wobei eine kleinere Zahl schnelleren Zugriff bedeutet. Auf manchen Speichermodulen finden Sie die Zahlen „222" oder „333". Damit sind eben die drei Werte für „CAS Latency", „RAS Precharge Time" und „RAS to CAS Delay" gemeint. Damit Sie den Überblick behalten, haben wir uns darauf beschränkt, alle drei Werte auf 2 oder auf 3 zu setzen, wie bei den Modulen angegeben. Außerdem haben wir das Interleaving ein- und ausgeschaltet und auch einen Test mit Virtual Channel Memory gemacht.

Einmal ausprobiert: Der Praxistest

Wir haben uns ein Testsystem zusammengebaut, um die Interleave-Funktion auf ihre Wirksamkeit zu testen. Dazu benutzten wir einen Duron 600 auf einem Asus A7V-Mainboard und die bereits erwähnten Speicherstreifen von Infineon. Um die Ergebnisse zu überprüfen, benutzten wir den Speichertest von SiSofts Sandra. Das System mit optimiertem 100-MHz-Speicher besaß eine höhere Speicherbandbreite als der nicht optimierte 133-MHz-RAM. Die Interleave-Option bringt also eine Verbesserung der Speicherperformance und kann die schlechteren Timing-Einstellungen (333) kompensieren. Fazit: Wenn Sie zwei Speicherstreifen in Ihrem PC benutzen, sollten Sie unbedingt nachschauen, ob die Interleave-Einstellung vorhanden und eingeschaltet ist. Ansonsten verschenken Sie unter Umständen Performance, wenn Sie zwei RAM-Riegel in Ihrem System betreiben. Es lohnt sich zu testen, welche Einstellungen der eigene RAM mitmacht. Nimmt man den schlechtesten Wert in der Benchmark-Übersicht und vergleicht diesen mit dem besten, so sind immerhin bis zu 60 Prozent mehr Speicherdurchsatz drin.

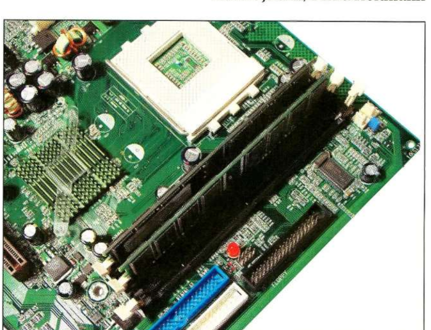
RAM-Timings in Spielen

In einem zweiten Testsystem kam ein Pentium III 733 EB auf einem Abit BF6 (BX-Chipsatz) zum Einsatz – zusammen mit 128 MB RAM von Infineon. Bei einem FSB von 133 MHz haben wir die Benchmarks jeweils mit den RAM-Settings 222 und 333 durchgeführt. Bei einer GeForce2 GTS wirkten sich die Änderungen in *Q3A* vor allem in niedrigen Auflösungen aus. Solange die Grafikkarte nicht ausgelastet ist, sitzt also noch bis zu 7 % mehr Leistung drin, nur durch ein paar veränderte BIOS-Werte – guter Speicher vorausgesetzt. Je höher wir Auflösung und Qualitätseinstellungen in *Q3A* einstellten, desto geringer wurde der Geschwindigkeitszuwachs durch die niedrigeren RAM-Latenzen.

Warum so teuer?

Nicht nur die Qualität ist bei Markenware besser, sondern auch die Garantiezeit – bei Infineon bekommen Sie auf jeden Speicherstreifen zehn Jahre Garantie, bei Kingston sind es sogar 30 Jahre! Die 50 Mark Preisunterschied zwischen billigem und Markenspeicher machen sich also spätestens bemerkbar, wenn der Speicher mal die Arbeit versagt. Ein anderer Grund, der für Markenware spricht, ist die Stabilität des Systems! Bei günstigem RAM haben Sie zwar vielleicht etwas Geld gespart, dafür aber ein deutlich anfälligeres PC-System – besonders wenn Sie zwei No-Name-Speicherstreifen parallel betreiben. Na sicher, Sie können vielleicht auch Glück haben und ein gutes und günstiges Modul erwischen, das auch mit den schnellsten Settings arbeitet. Die Chance wiegt die Gefahr eines Fehlkaufs aber nicht auf, denn Markenmodule können Sie in der Regel auch über Ihre Spezifikationen betreiben. In unserem Test funktionierte das in nahezu allen Fällen, auch wenn die Garantie dabei erlischt. Wichtig: Ein RAM-Streifen kann sich auf verschiedenen Mainboards unterschiedlich verhalten. Besonders billige Modul arbeiten zum Beispiel in Rechner A mit 222-Settings problemlos, während Sie in Rechner B mit den gleichen Einstellungen nur Abstürze produzieren. Legen Sie also vor allem beim Speicherkauf Wert auf Qualität!

Robert Juckel/Bernd Holtmann



Zwei edle RAM-Streifen arbeiten mit der Interleave-Option auf KT133-Boards bis zu sieben Prozent schneller.

```
SDRAM RAS to CAS Delay        * 2T
SDRAM CAS Latency             * 2T
SDRAM RAS Precharge           * 2T
Leadoff Command Timing        * 4T

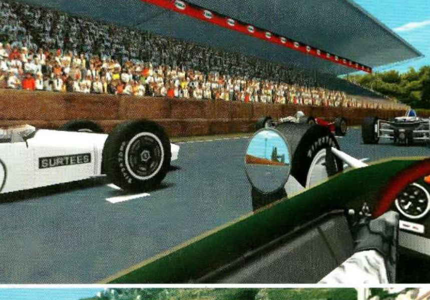
EDO CAS# Wait States          * 2T
EDO RAS# Wait States          * 2T

AGP Multi-Transaction Timer*  64
```

Dort finden Sie alle Einstellungen für den Speicher. Die RAS- und CAS-Einstellungen sind am wichtigsten!

CD-Inhalt 2/2001







Vollversion: Grand Prix Legends

Mit unserer diesmonatigen Vollversion Grand Prix Legends entführt Sie Ihr PC in die 60er-Jahre, wo Rennwagen noch richtige Autos waren: giftige Geschosse mit Motorensounds zum Verlieben.

Grand Prix Legends simuliert die Formel-1-Saison des Jahres 1967 und eröffnet dem PC-Besitzer die Chance, sich mit den ehemaligen Helden des Rennsports zu messen. Und fürwahr: Wer es bei diesem Spiel schafft, Schumis Vorfahren Graham Hill, Jim Clark oder Jochen Rindt etwas vorzufahren, darf sich eigenhändig die begehrte Verdienstnadel „Und tschüs!" an den Hemdkragen tackern – und zwar die in Gold.

Bis zu 20 Rennfahrer in sieben Teams kämpfen auf elf Strecken (u. a. dem alten Nürburgring) um die Weltmeisterschaft. Unter den sieben Autotypen befinden sich legendäre Wagen wie Lotus-Ford 49 oder Ferrari 312. Einzelrennen sind ebenso möglich wie Mehrspielersitzungen und Trainingsläufe. Viele, viele Übungsrunden sind nötig, um die Wagen einigermaßen auf Kurs zu halten. Dummerweise haben die Entwickler den Trainingsteil unglücklich gestaltet. Wer sich z. B. im Anfänger-Modus endlich an einen Kurs gewöhnt hat und anschließend ein Einzelrennen startet, erlebt sein blaues Wunder. Denn dort hat der Spieler plötzlich erheblich mehr PS unter dem digitalen Gesäß. Die Folge: Er schürt mit viel zu hoher Geschwindigkeit über den Asphalt, bremst zu spät und macht bereits an der ersten Kurve fluchend einen Ausflug ins Grüne. So gut gemeint es sein mag, Neulinge beim Training nur auf schwächere Rennwagen loszulassen – in der Praxis taugt dies nur dazu, um den Streckenverlauf kennen zu lernen. Abgesehen davon, dass es keine Witterungseinflüsse gibt, herrscht bei *Grand Prix Legends* der pure Realismus. Wagen rollen einfach mal los, wenn sie am Hang stehen. Reifen blockieren bei ungestümen Vollbremsungen. Rückspiegel bilden selbst Bewegungsunschärfen ab, der Spieler darf schalten und kuppeln (!) und bei Fehlstarts winkt ein Herr mit schwarzer Flagge gen Box, wo eine Strafzeit abzusitzen ist. Wer nicht hören will, wird disqualifiziert. Grafisch bietet das Spiel Feinheiten wie Funkenregen, Qualm, herumkullernde Reifen und splitternde Karosserie-Teile. Genial ist der Sound mit dem knackigen Motorengeräusch und dem arbeitenden Getriebe. Dass beim Schalten das ganze Fahrzeug ruckt, rundet das „Ich glaub' ich hock' tatsächlich in einem F1-Flitzer"-Gefühl ab.

Den kompletten Testbericht sowie die Anleitung zu dem exzellenten Rennspiel finden Sie auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Testbericht *Grand Prix Legends* aus der PC Action 11/98

GPL.pdf

Vollversion

Grand Prix Legends

Zur Vollversion von Grand Prix Legends erfahren Sie alles über das anspruchsvolle Fahrmodell und die besten Strategien im Rennen.

Grundlagen

Lernen Sie die Kurse in- und auswendig! Aufgrund der geringen Bremswirkung müssen Sie auf manchen Strecken bereits in die Eisen steigen, noch bevor Sie die Kurve sehen.

Nehmen Sie sich Zeit für die Einstellungen! Nur mit einem optimal abgestimmten Fahrzeug können Sie auch optimale Zeiten herausfahren. Aber nicht nur schnelle Zeiten sind der Lohn Ihrer Mühe, sondern auch ein entspannteres Fahren. Nichts ist schlimmer, als wenn Sie in den Kurven mit einem nervösen Fahrzeug zu kämpfen haben.

Gehen Sie in Lauerstellung! Möchten Sie einen ebenbürtigen Gegner überholen, so erkunden Sie zuvor seine Stärken und Schwächen. Fahren Sie ein paar Runden hinter ihm her und schauen Sie, vor welcher Kurve er früh bremst, so dass Sie an ihm vorbeiziehen können. Sobald Sie „Ihre" Kurve entdeckt haben, starten Sie bei der nächsten Runde den Angriff!

Kurven

Wie durchfahre ich Kurven am schnellsten?

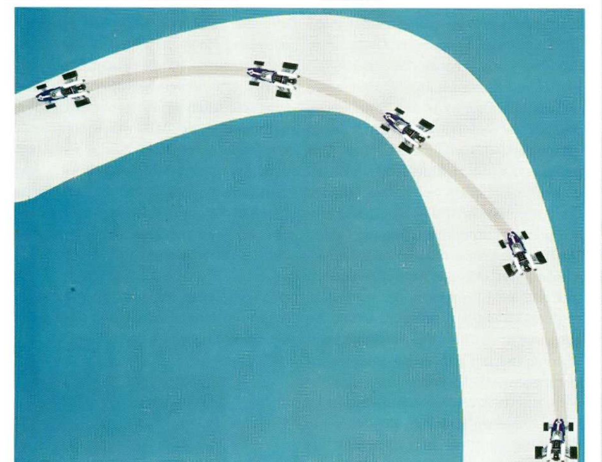
Kurven werden grundsätzlich an drei Punkten durchfahren: von der Außenbahn am Anfang der Kurve über die Innenbahn des Scheitelpunktes und wieder zur Außenbahn des Kurvenendes! Dadurch befahren Sie automatisch die Linie, die den geringsten Lenkeinschlag erfordert. Je geringer Ihre Lenkausschläge ausfallen, desto schneller können Sie fahren! Die letzte heikle Stelle einer Kurve befindet sich am Ausgang. Sie müssen den Beschleunigungspunkt so exakt wie möglich treffen, um auf der nachfolgenden Geraden keine Geschwindigkeit einzubüßen. Beschleunigen Sie daher, sobald Sie das Lenkrad fast wieder in Neutralstellung gebracht haben!

Was mache ich, wenn ich kaum Bodenhaftung habe?

Wenn es regnet oder Ihre Reifen spürbar abbauen, müssen Sie Kurven „verkürzen". Fahren Sie in die Kurve und bremsen Sie Ihr Fahrzeug sehr stark ab. Lenken Sie nun so scharf wie möglich ein, um in der geringstmöglichen Zeit die Kurve zu nehmen. Danach stellen Sie Ihre Räder auf Geradeausfahrt und geben wieder Vollgas.

Ein anderer Fahrer versucht mich zu überholen! Was tue ich dagegen?

Wenn ein Gegner plant, Sie zu überholen, versucht er, in Ihrem Windschatten Geschwindigkeit aufzubauen. Kurz bevor Sie abbremsen, schert er auf die Innenseite aus, um Sie kurz vor dem Scheitelpunkt der Kurve zu kassieren. Beobachten Sie den Kontrahenten im Rückspiegel und wechseln Sie die Spur, sobald er zum Überholen ansetzt. Ihrem Gegner bleibt jetzt nichts anderes übrig, als zu bremsen, um nicht aufzulaufen.



An diesem Musterbeispiel sehen Sie, wie Sie eine Kurve am besten durchfahren: von der Außenbahn über den Scheitelpunkt und wieder zur Außenbahn.

Über- und Untersteuern

Wie verhalte ich mich, wenn mein Wagen übersteuert?

Die große Gefahr beim Übersteuern liegt darin, dass sich der Wagen in der Kurve schnell wegdrehen kann. Sobald Sie merken, dass Sie die Bodenhaftung verlieren, ist es bereits zu spät. Lauschen Sie daher den Reifen. Sollten diese quietschen, befinden Sie sich kurz vor dem Ausbrechen. Heben Sie in diesem Fall Ihren Gasfuß leicht an, um die Geschwindigkeit zu verringern. Auf diese Weise stabilisieren Sie die Straßenlage wieder.

Mein Wagen untersteuert! Was kann ich dagegen tun?

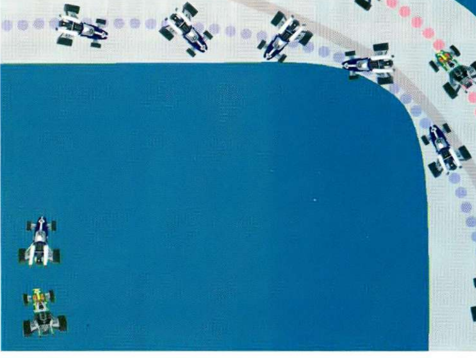
Wenn Ihr Wagen untersteuert, bedeutet das, dass er die Kurve nicht eng genug nehmen kann. Die Vorderräder bieten nicht genügend Haftung, so dass das Fahrzeug über die Vorderreifen schiebt und diese beim Bremsen schneller blockieren. Das Ergebnis sind unangenehme Bremsplatten und die Tatsache, dass Sie Kurven nur noch langsam risikolos passieren können.

Überholmanöver

Vor einer engen Kurve

Wie bringe ich meinen Gegner dazu, auszuweichen?

Kurz bevor Ihr Vordermann abbremst, scheren Sie aus und fahren auf die Innenseite der Kurve! Dadurch verhindern Sie, dass Ihr Gegner die Ideallinie befahren kann. Er muss also auf die Seite ausweichen und die Kurve in einem spitzeren Winkel nehmen als nötig. Dadurch muss er noch mehr abbremsen. Quetschen Sie sich neben ihm durch die Biegung, damit Sie noch vor dem Scheitelpunkt die Führung erlangen.



Da Ihr Fahrzeug mit der Zeit stärker untersteuert, sollten Sie sich zu Beginn des Rennens für einen leicht übersteuernden Wagen entscheiden.

In einer Schikane

Welche Taktik wende ich in einer Schikane an?

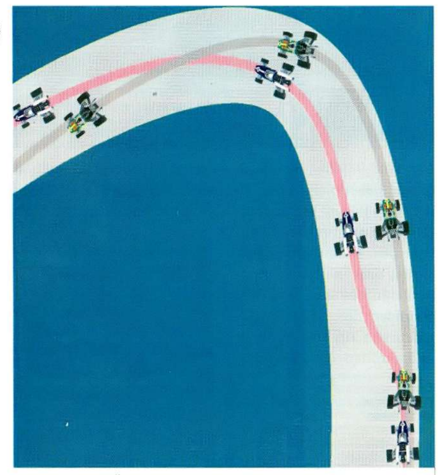
Kurz vor der ersten Biegung verlassen Sie den Windschatten Ihres Gegners und schneiden dem Gegner die Ideallinie ab! Aufgrund der schnellen Kurvenkombination müssen Sie bis zum Ausgang der Schikane nebeneinander herfahren! Sollte die erste Kurve genauso scharf sein wie die zweite, hat keiner der Fahrer einen Vorteil, da jeder einmal die Innen- und einmal die Außenseite befahren muss. Hier entscheidet lediglich das fahrerische Können. Einen kleinen Vorteil haben Sie als Angreifer, wenn die erste Biegung nicht ganz so scharf ausfällt: Da Sie sich in der Mitte der Schikane bereits neben dem Gegner befinden, muss er im Scheitelpunkt der zweiten Kurve wesentlich langsamer fahren. Zwar befahren Sie die längere Außenbahn, aber dafür fahren Sie ein paar Stundenkilometer mehr und können zudem eher beschleunigen.

Redaktion

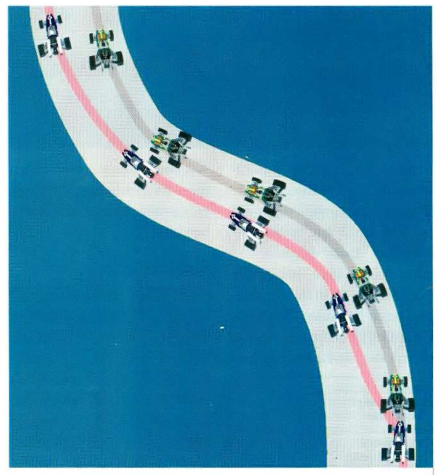
Wie sich die Gegner verhalten

Die Computergegner sind keine Draufgänger. Wenn Sie es nicht provozieren, werden Sie nicht angefahren. Sobald Sie sich neben einem Gegner befinden und auf ihn einlenken, wird er klein beigeben und der drohenden Gefahr ausweichen. So können Sie ihn vor Kurven von der Ideallinie abdrängen, so dass Sie ein leichtes Spiel bei Positionskämpfen haben!

Sicher ist sicher! Das scheint sich Ihr Prozessor auch zu denken, so dass er seinen Fahrern befiehlt, etwas früher als nötig vor Kurven zu bremsen. Die virtuellen Fahrer verschenken dadurch immer einige Zehntelsekunden, die Sie natürlich zum Überholen nutzen dürfen. Ihre besten Chancen lauern daher gerade vor den engen Kurven!

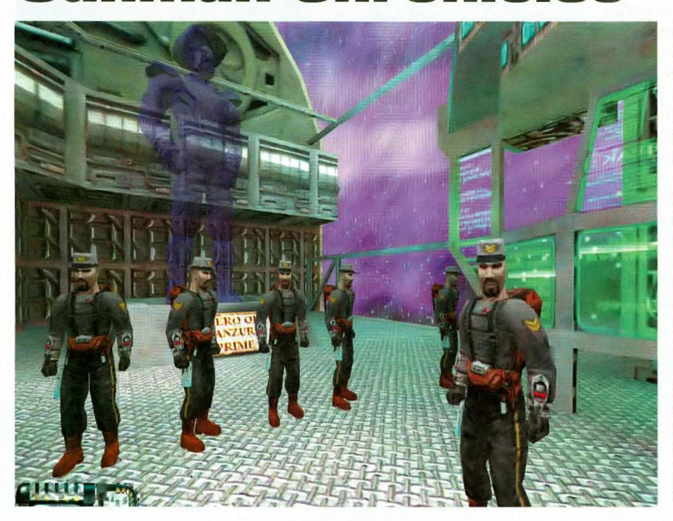


Das Standard-Überholmanöver müssen Sie im Schlaf beherrschen, wenn Sie an die Spitze kommen wollen.



In einer Schikane zu überholen, erfordert viel Geschick, wenn Sie mit Ihrem Kontrahenten nicht kollidieren wollen!

Gunman Chronicles



Endlich gibt es sie, die spielbare Demo zum Ego-Shooter-Hit *Gunman Chronicles*. Sie haben die Möglichkeit, gleich den kompletten Trainingsbereich des *Half-Life*-Abkömmlings von Rewolf durchzuspielen. Vom Waffentraining bis zum Panzerfahren ist alles dabei. Schlüpfen Sie in die Rolle des Soldaten Major Archer und erleben Sie mit, wie ein Asteroid Ihre Raumstation beschädigt. Werden Sie überleben?

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	P 233, 32 MB RAM
HD-Speicher:	Ca. 114 MB
Grafik:	Direct Draw, Direct3D, Open GL
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.rewolfsoftware.com/gunman
Publisher:	www.havasinteractive.de

Oni



Action-Abenteuer im japanischen Manga-Comic-Stil: Die Elite-Agentin Konoko bekämpft im Jahr 2032 ein Verbrecher-Syndikat. Dazu benutzt das zarte Persönchen nicht nur jede Menge Waffen, sondern setzt auch besonders ihre Nahkampffähigkeiten ein. Durch geschicktes Aneinanderreihen von Faustschlägen und Tritten führt sie sehenswerte und wirkungsvolle Schlagkombinationen aus.

Genre:	Action
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	Keiner
Grafik:	Direct 3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Januar
Weblinks:	
Spiel:	http://oni.bungie.com
Publisher:	www.take2.de

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
W	Vor/rennen
S	Zurück
A	Links
D	Rechts
Shift ⇧	Aktivieren, Öffnen
(Leertaste)	Springen
Shift	Kriechen
Q	Waffe ziehen/aufnehmen
Linke Maustaste	Faustschlag
Rechte Maustaste	Fußschlag

Fallout Tactics



Der Kampfmodus des grandiosen Rollenspiels *Fallout* bildet mit einigen Verfeinerungen die Basis für dieses Strategiespiel. Wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit positionieren Sie Ihre Soldaten, erkunden das Gelände, pirschen sich an Feinde heran und erfüllen die Zielvorgaben. Die Demoversion enthält ein mehrteiliges und nützliches Tutorial.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	140 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Weblinks:	
Spiel:	www.interplay.com/falloutbos
Publisher:	www.virgininteractive.de

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Charaktere selektieren, Aktion ausführen
F1	Help
F6	Spielstand sichern
F7	Spielstand laden
Cursortasten	Scrollen
Esc	Hauptmenü
S	Skillindex
I	Inventory
C	Charakterblatt

Interact Lautsprecher-Trio

Lautsprecher **Daimos, Ganimed und Tethys sorgen für guten Klang am PC.**





Die neuen Boxenreihe von InterAct besteht aus drei verschiedenen Paaren. Hier sehen Sie die Tethys-Boxen.

Die drei neuen Lautsprecherpaare wurden im edlen Metallic-Look gefertigt. Das kleine System Daimos liefert rund sieben Watt RMS, kostet knapp 50 Mark und verfügt neben Netzschalter noch über Regler für Klang und Lautstärke. Ganimed verfügt über neun Watt RMS, besitzt einen zusätzlichen Bassregler und kostet 80 Mark. Für das große Klangduett Tethys müssen Sie rund 120 Mark über die Ladentheke wandern lassen. Dafür erhalten Sie neben 14 Watt Leistung noch einen Netzschalter, Drehregler für Lautstärke, Höhen und Bass sowie eine integrierte Surround-Funktion. Alle Boxen kommen mit eingebautem Kopfhöreranschluss und sind seit Mitte Dezember im Handel.

Info: InterAct Europe, 01805-125133, www.interact-europe.de

Ich mein' ja nur

Nachlassverwaltung

Am 15. Dezember passierte das, was viele vorher vermutet hatten: Nvidia schluckte den 3D-Grafikpionier 3dfx! Der Preis: 112 Millionen Dollar für alle Rechte an Namen, Technologien und auch Produktions- und Entwicklungsabteilungen. Nvidia sollte mit der 3dfx-Technik, dem Markennamen und den vielen (ehemaligen) Anhängern genug Rückhalt haben, um eigene Grafikideen und natürlich auch Preise durchzudrücken. Na, wenn das nicht stark nach Quasi-Monopol riecht… Ich hoffe doch, dass neue Grafikchips nicht mehr so schnell auf den Markt geworfen werden. Spieleproduzenten sollten die Möglichkeit haben, sich auch auf aktuelle Hardware einstellen zu können. Was nützt einem die geilste Grafikkarte, wenn die in zwei Monaten wieder zum alten Eisen gehört? Wie ausgereift können Spiele für solche Grafikkarten technisch sein? Im Sinne des Wettbewerbes hoffe ich, dass Nvidia die 3dfx-Erbschaft sinnvoll einsetzt und dass Ati, Matrox und VideoLogic auch noch ein Kuchenstück abbekommen.

Bernd Holtmann

Hardware-Happen

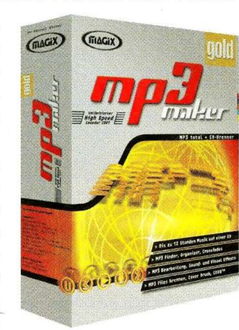
Mit der kostenlosen Software **SmartSurfer 2.0** von Web.de haben Sie Ihre **Onlinekosten voll im Griff**. Das Programm sucht aus allen Internet-by-Call-Anbietern automatisch den günstigsten heraus und merkt sich die Kosten während des Surfens. Info: www.web.de /// Auf der Microsoft-Homepage finden Sie eine Beta der neuen **Game-Voice-Software** an. Die Version 1.1 verspricht eine höhere Performance und löst einige Netzwerkprobleme. Info: www.microsoft.com/sidewinder /// Memorex bringt eine Kombination aus **Vier-Tasten-Maus und Tastatur** auf den Markt. Die Geräte verfügen über eine Reichweite von zwei Metern und stören durch die Multi-Channel-Funktion keine anderen Geräte. Die Tastatur verfügt über vier zusätzliche Multimedia-Tasten. Ab sofort steht die Kombination für 119 Mark in den Läden. Info: www.memorexlive.com

Magix MP3 Maker Gold

Software **Das Rundum-glücklich-Paket für MP3-Freaks.**

Für 70 Mark bekommen Sie alles rund um das Audioformat MP3. Mit dem Magix-MP3-Umwandler machen Sie aus Audio-CDs schnell mp3-Dateien, mit dem integrierten Brenn-Programm fabrizieren Sie bequem Daten- oder Audio-CDs. Dank spezieller Software wandeln Sie mit dem *MP3 Maker Gold* auch Langspielplatten und Musikkassetten in das MP3-Format um. Dazu können Sie dann noch Videos zur Musik oder CD-Hüllen erstellen.

Info: Magix, 0180-4899999, www.magix.com



Mit dem MP3 Maker Gold können Sie sich den Download eingeschränkter MP3-Shareware endlich sparen.

Elsa Microlink 54k Internet

Modem **Mit T-Online-Anschluss 38 Mark günstiger.**

Wenn Sie sich das neue Microlink-56k-Internet-Modem in der „Special Edition" zulegen, bietet Ihnen T-Online zwei besondere Internet-Tarife an. Ohne Zeitbegrenzung können Sie mit dem Flat-Tarif für 79 Mark surfen. Wenn Sie den Eco-Tarif wählen, bezahlt Elsa für ein halbes Jahr die acht Mark Monatsgrundgebühr. Dann müssen Sie lediglich noch 2,9 Pfennig pro Minute berappen. Das wäre nichts Besonderes, wenn da nicht noch der T-Online-PC-Schutzbrief wäre. Der deckt nämlich nahezu alle möglichen Schäden am heimischen Computer ab, ist durch das T-Online-Zusatzangebót knapp 40 Mark günstiger und kostet dann rund 111 Mark. Fax- und Internetsoftware liegen dem Paket bei. **Info: Elsa, 0241-6060, www.elsa.de**



Das neue Microlink-Modem kommt zusammen mit einem besonderen T-Online-Schutzbrief.

Pentium-4-Nachlese

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe den großen Schlagabtausch zwischen Intels Pentium 4 und dem AMD Athlon geliefert haben, präsentieren wir diesen Monat noch mehr interessante Testergebnisse.

Seit seinem Amtsantritt Mitte November sorgte Intels neuer High-End-Chip kaum für Schlagzeilen. In drei von vier Spiele-Benchmarks verlor der CPU-Debütant bei unseren Tests mit seinen 1,4 Gigahertz gegen einen Athlon 1.200 in einem System mit DDR-Speicher. Viele Käufer vergessen aber bei Intels Marketing-Trubel, dass neben dem Hauptprozessor auch die Grafikkarte für Tempo wichtig ist.

Grafikplatinen

In der vorherigen Ausgabe haben wir die Tests mit dem schnellsten Grafikeisen durchgeführt, das sich im Handel befindet, mit einer GeForce2 Ultra. Aber was ist mit P4-Systemen, die eine TNT-Grafikkarte beinhalten? Da hilft nur eines: möglichst sparsam aufrüsten, am besten mit einer gebrauchten Karte. Alle Grafikplatinen mit GeForce2-Chip haben sich in unseren Tests sehr gut geschlagen, während die 3dfx-Grafikkarten und auch die Radeon-Karten von Ati teilweise deutlich niedrigere Spielgeschwindigkeit brachten. Letztere hat zwar eine eigene T&L-Einheit, aber hilft in Kombination mit dem P4 nur bedingt weiter. Teilweise hinkt die Radeon-Karte sogar der Voodoo-Konkurrenz hinterher. Für einen Pentium-4-PC sollten Sie also unbedingt eine flotte Grafikkarte einpacken!

Zukunftsmusik

Um den P4 nicht ungerechterweise zu verdammen, möchten wir nochmal erwähnen, dass die Ergebnisse auf Tests mit aktuellen Benchmarks und Programmen basieren. Wenn Spiele oder Anwendersoftware einmal für die Prozessor-Erweiterung SSE2 optimiert sind, wird der Pentium 4 seine 144 neuen Befehle hoffentlich besser einsetzen. Das Testprogramm Sandra 2001 unterstützt zwar SSE2, zeigte aber keine Beschleunigung. Ob die SSE2-Unterstützung nur heiße Luft ist? Das glauben wir nicht. Trotzdem brachte der P4 mit 1,5 Gigahertz im Multimedia-Markt des Programms mit SSE2-Unterstützung nur bescheidene 5.859 Punkte. Als Vergleich: Unser Athlon 1.200 mit DDR-Speicher bringt 6.728 Punkte.

Lasst die Spiele beginnen

Der indizierte Ego-Shooter *Q3A* läuft auf dem P4 sehr flott.

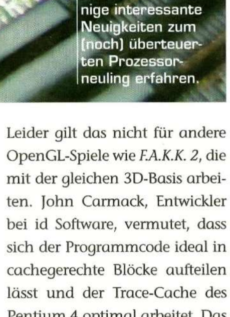
3dfx und Pentium 4 auf Kriegsfuß!

Aufgrund des Mainboard-Chipsatzes Intel850 kommen die Pentium-4-PCs nicht mit den Voodoo3- und Voodoo5-5500-Grafikkarten klar. Grund: Der Chipsatz kann lediglich 1,5 Volt liefern, während die Grafikkarten nur auf einem AGP-Steckplatz mit 3,3-Volt-Stromzufuhr arbeiten. So kann es passieren, dass sich die Käufer eines günstigeren P4-Systems sehr überrascht sehen, wenn sie versuchen, ihre alte Voodoo3 oder die brandneue Voodoo5 5500 in dem neuen System zu betreiben. Denn bei Grafikkarten mit 3,3-Volt-Anschluss ist die kleine Kerbe in der AGP-Steckreihe an einer anderen Stelle als bei Grafikkarten mit 1,5 Volt. Voodoo3 und Voodoo5 passen also nicht in den AGP-Steckplatz. Die Voodoo4 4500 und alle PCI-Karten arbeiten problemlos.



Um einer Fehlversorgung von Strom vorzubeugen, haben AGP-Karten und Steckplätze Kerben in der PCI-Leiste.


Wer momentan einen Pentium 4 kaufen will, der bekommt ihn nur in Komplett-PCs mit RDRAM-Speicher.


Auch nach dem großen Vergleichstest haben wir einige interessante Neuigkeiten zum (noch) überteuerten Prozessorneuling erfahren.

Leider gilt das nicht für andere OpenGL-Spiele wie *F.A.K.K. 2*, die mit der gleichen 3D-Basis arbeiten. John Carmack, Entwickler bei id Software, vermutet, dass sich der Programmcode ideal in cachegerechte Blöcke aufteilen lässt und der Trace-Cache des Pentium 4 optimal arbeitet. Das Resultat: Die Benchmarks des Ego-Shooters sind die einzigen Vorteile, die sich ein Spieler momentan durch die Anschaffung eines Pentium 4 ergattern könnte. Obwohl er bei grafikintensiven Spielen und auch im Umwandeln von DVDs in MPEG2-Videos sehr gute Werte liefert, muss er sich in anderen OpenGL- und DirectX-Spielen von AMD geschlagen geben. Der Kauf lohnt sich also erst in ein paar Monaten, wenn die ersten SSE2-optimierten Spiele in den Handel kommen.

Nix für Pfennigfuchser

Teure Komplettsysteme erwecken momentan den Eindruck, die schnellsten und besten Rechner zu sein. Neben Vobis, IBM und Comtech bietet auch Dell eigene P4-Systeme an. Das günstigste Dell-Angebot beherbergt einen P4 mit 1.4 Gigahertz, 128-MB-PC800-Speicher und kostet 3.500 Mark. Der Haken: Die eingebaute TNT2-Grafikkarte ist für den Prozessor zu langsam. Während die Karte bei Spielen auf Hochtouren läuft, gähnt der Pentium 4 nur müde vor sich hin. Als Konsequenz werden Spiele durch die billige Grafikkarte unnötig ausgebremst. Die bessere Wahl wäre beispielsweise eine GeForce2 Ultra – das entsprechende Dell-System kostet allerdings stolze 7.000 Mark!

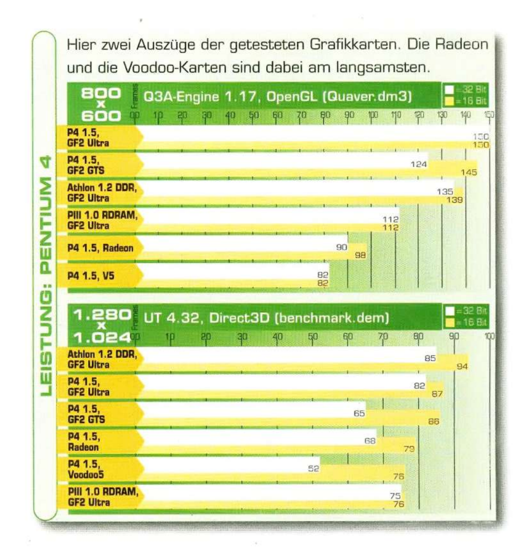
Gerüchteküche

Laut unbestätigten Gerüchten wird die jetzige P4-Reihe gegen Herbst 2001 wohl etwas günstiger. Dann soll der Pentium 4 nämlich in einen wesentlich günstigeren Preisbereich rutschen und als Komplett-PC mit etwas mehr als einem Gigahertz Taktfrequenz nicht mehr als 1.500 Dollar kosten. Um sich den teuren RAMBUS-Speicher (RDRAM) auf P4-Mainboards zu sparen, kommt etwas später der Brookdale-Chipsatz in den Handel, der den Einsatz von billigem SDRAM im PC erlaubt. Da der P4 aber von dem hohen Speicherdurchsatz lebt, macht nur RDRAM mit seiner Dual-Channel-Technologie Sinn, oder DDR-Speicher. Auf dem MSI 850 Pro haben wir probeweise einen RAMBUS-Kanal deaktiviert, um einen kleinen Vorgeschmack über die Leistung mit normalem SDRAM zu bekommen. Statt 3,2 GByte schafft der P4 nur noch 1,6 GByte pro Sekunde. Der Vorteil des schnellen Front-Side-Bus (400 MHz) verpufft und die Geschwindigkeit von *Q3A* sinkt um rund 40 Prozent. Erst im Jahr 2002 ist damit zu rechnen, dass der Brookdale auch DDR-Speicher unterstützt.

Die Prophezeiung

Bis wir Ihnen ruhigen Gewissens den Kauf eines Pentium 4 empfehlen können, vergeht noch ein Weilchen. Der aktuelle Pentium 4 wird dann wohl schon aus der Mode sein, denn im Sommer 2001 soll bereits eine neue Prozessorsteckverbindung namens Sockel478 aktuell sein. Passend dazu fertigt Intel dann eine Neuauflage des Pentium 4 an. Dieser neue P4 trägt den Codenamen „Northwood" und wird auf den neuen Sockel478-Mainboards zum Einsatz kommen. Die aktuelle P4-Reihe scheint nur die Vorhut zu sein, denn der Northwood soll durch einen kleineren Produktionsprozess noch höhere Taktraten vertragen. Auch den Pentium III will Intel mit dieser Technik nochmal etwas aufpäppeln. Die vor einem halben Jahr wegen Fehlern eingestampfte Chipversion mit 1,13 Gigahertz soll schon im nächsten Jahr erhältlich sein. Mitte 2001 lässt Intel auch den geschrumpften neuen PIII (Codename „Tualatin") ab 1,26 Gigahertz an den Start. Der Pentium III wird trotz Verstärkung des P4 auch auf weitere Sicht die bessere Wahl für Intel-treue Spieler sein.

Bernd Holtmann



Hier zwei Auszüge der getesteten Grafikkarten. Die Radeon und die Voodoo-Karten sind dabei am langsamsten.

Flimmerkiste am PC

In dieser Ausgabe wagen wir einen Blick über den Tellerrand und haben uns neben zwei GeForce2-Ultra-Karten auch zwei aktuelle Grafikkarten mit Fernseh-Funktionen und Videosoftware in unser Testlabor geholt.

Ati All-in-Wonder Radeon

Sie haben wenig Platz im PC und brauchen noch eine neue Grafikkarte? Für knapp 900 Mark erhalten Sie eine aufgebohrte Version der Radeon 32 MB DDR (Test in PCA 12/2000, 88%). Die wurde mit einem TV-Tuner von Philips veredelt und hat neben VGA- und DVI-Ausgang noch einen AV-Ein- und Ausgang sowie einen digitalen Sound-Ausgang für Dolby-Digital-Sound. Das mitgelieferte Software-Paket enthält beispielsweise Ulead VideoStudio 4.01 und den Software-DVD-Player von Ati. Dank der "TV on Demand"-Funktion können Sie zum Beispiel zeitversetzt Fußballspiele aufnehmen und sie während der Aufnahme bereits anschauen (Time Shifting). Um das versäumte Spiel dann wieder aufzuholen, können Sie die Wiedergabe sogar beschleunigen, bis Sie beim aktuellen Spielstand angelangt sind. Die Anschaffung eines Videorekorders können Sie sich dann auch sparen. Um die Spiele-Leistung müssen Sie sich dank des verbauten Radeon-Chips keine Sorgen machen. Chip und Speicher sind mit 162 MHz getaktet und sorgen für schnellen Spielspaß. Die Video- und Fernsehfunktionen machen die Karte keinen Deut langsamer. Fazit: Wer neben flotten 3D-Spielen gern auch mal kleine Heimvideos erstellt oder keinen zusätzlichen Platz für einen ordentlichen Fernseher aufbringt, der findet in der All-in-Wonder Radeon den perfekten Grafikpartner. *(bh)*

Durch den guten Radeon-Grafikchip hinterlässt die neue All-in-Wonder auch in brandneuen 3D-Spielen einen guten Eindruck.


All-in-Wonder Radeon

Hersteller:	Ati
Info-Telefon:	089-665150
Web-Site:	www.ati.de
Preis:	Ca. DM 899,-
Stärken:	TV-Tuner; Grafik-Features; DVD-Playback
Schwächen:	Performance ab 1.280 x 1.024 in 32 Bit
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 90%

» Radeon mit guter TV-Funktion und 3D-Leistung! «



Asus AGP-V7100 DC

PC Action Preistipp

Die neue GeForce2-MX-Grafikkarte von Asus verfügt über einen TV-Tuner und mehrere Anschlüsse. Neben dem normalen VGA-Ausgang finden sich an der Steckleiste ein AV-Ein- und Ausgang, ein Line-in und ein Anschluss für die mitgelieferte 3D-Shutterbrille. Ebenfalls im Lieferumfang sind der Asus DVD-Player, 3D Deep, Video-Live Mail, VideoStudio 4.01 und das Action-Adventure *Drakan*. Auf der Ausstattungsseite gibt es nichts zu meckern. Bei der 3D-Leistung weicht die V7100 DC von den Werten anderer GeForce2-MX-Karten keinen Deut ab. Für rund 550 Mark erhalten Sie also einen guten Kompromiss zwischen Grafik- und TV-Karte. Für ein kurzes MPEG1-Video oder einen gemütlichen Fernsehabend vor dem PC ist die V7100 DC ganz gut zu gebrauchen. Ambitionierte Videoschnitte oder MPEG2-Videos sollten Sie aber mit professioneller Hardware erstellen. (bh)



Dank ihrer dicken Software-Ausstattung und der guten TV-Funktionen hat sich die AGP-V7100 DC den PC-Action-Preistipp verdient.

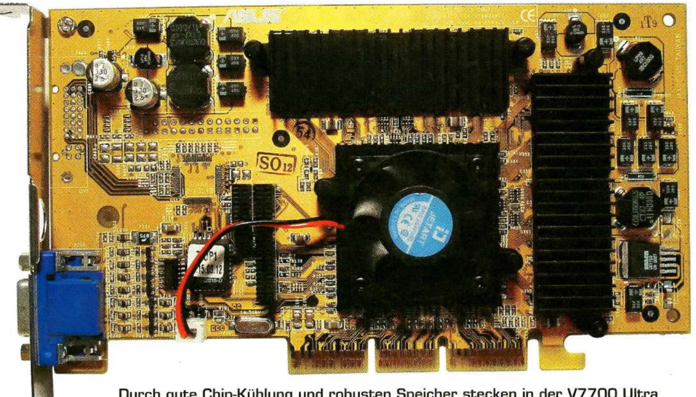
AGP-V7100 DC

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	Ca. DM 549,-
Stärken:	Ausstattung; TV-Tuner; Spiele-Bundle
Schwächen:	Langsamer SDR-Speicher
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 88%

» Klasse Grafikkarte mit TV und viel Software! «

Asus AGP-V7700 Ultra Pure



Durch gute Chip-Kühlung und robusten Speicher stecken in der V7700 Ultra noch rund zehn Prozent Übertaktungspotenzial.

Die GeForce2 Ultra aus dem Hause Asus kommt mit Asus-Software und einem Software-DVD-Player daher. Trotz ihres Preises von 1.350 Mark befindet sich auf der Platine im Referenzdesign kein TV-Ausgang oder weitere Anschlüsse. Den Diagnosechip für die Temperaturüberwachung sucht man ebenfalls vergebens. Bei der Grafikleistung kann die Karte aber wie die Kollegen auftrumpfen. Ihr Chiptakt liegt bei 250 MHz, der DDR-SDRAM arbeitet mit 458 MHz. Beim Chip-Kühler setzt Asus auf einen modifizierten Lüfter, der mit Wärmeleitpaste an den Chip angebracht wird. Die Passivkühler auf den Speicherbausteinen sind auch mit Paste befestigt, was bei Übertaktungsversuchen für bessere Ergebnisse sorgt. Elsa und Creative setzen bei ihren Ultras beispielsweise auf die billigeren wärmeleitenden Klebestreifen. Den Chip konnten wir bis zu 275 MHz takten, den Grafikspeicher bis 500 MHz. Wegen fehlender Hardware-Features wählen Sie am besten den Referenztreiber von Nvidia und sein Übertaktungsmenü. Fazit: Auf die sonst üppige Ausstattung von Asus-Grafikkarten müssen Sie verzichten, dafür liegt die V7700 Ultra Pure in Benchmarks mit den anderen Ultras gleichauf. Allen Ausstattungsfanatikern empfehlen wir das Warten, denn bald kommt die V7700 Ultra Deluxe. *(bh)*

AGP-V7700 Ultra

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	Ca. DM 1.350,-
Stärken:	3D-Geschwindigkeit; Übertaktungsfähigkeit
Schwächen:	Wenig Ausstattung
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**92%**

» Gut zu übertaktende Ultra ohne viel Drumherum. «

Leadtek WinFast GF2 Ultra

Ihr riesiger Aktivkühler thront zusammen mit einem extrem großen Passivkühler auf dem mit 250 MHz getakteten Grafikchip. Der Grafikspeicher (458 MHz DDR) wird ebenfalls in edlem Silber gekühlt. Wie Guillemot mit seiner Prophet II Ultra setzt auch Leadtek auf einen DVI- und S-VHS-Ausgang. S-VHS- und Composite-Kabel gehören zum Lieferumfang, ebenso wie ein eigens umgeschriebener Treiber auf Basis der Version 6.27. Die ist zwar etwas schneller als die Version 6.31, hat allerdings einige Macken. Zum einen sind da einige sehr schräge Übersetzungsfehler und dann noch die Tatsache, dass sich die Bildwiederholrate nicht richtig justieren lässt. Da Leadtek wie fast alle Ultra-Hersteller auf das Referenzdesign von Nvidia setzt, vermissten wir auch den Diagnosechip der WinFast GeForce2 GTS. Er überprüfte beim Vorgänger Temperatur, Spannungsversorgung und Lüfterleistung. In unseren Übertaktungsversuchen ließ sich der Silberling zur Arbeit bei 285 MHz Chiptakt und 500 MHz Speichertakt überreden. Der riesige Kühler wurde dabei zwar verdammt heiß, das Testsystem lief aber stabil. Fazit: Bei der Ausstattung hat Leadtek mit der WinFast GF2 Ultra eindeutig den richtigen Riecher gehabt. Für einen PC-Action-Award hat es bei dem Allround-Talent aufgrund der Treiberfehler allerdings nicht gereicht. *(bh)*

WinFast GF2 Ultra

Hersteller:	Leadtek
Info-Telefon:	040-25170777
Web-Site:	www.leadtek.com
Preis:	Ca. DM 1.250,-
Stärken:	3D-Leistung; TV-out; DVI-Ausgang
Schwächen:	Treibermankos
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**93%**

» Standard-Ultra mit gutem Übertaktungspotenzial. «



Mit ihrem riesigen Kühler macht die WinFast GF2 Ultra einen sehr guten Eindruck.

Die Steuer-Prüfung

In diesem Monat haben wir uns etwas abseits von Joysticks und Lenkrädern bewegt und werfen einen Blick auf die kleinen Spielerwerkzeuge: die Maus und das Gamepad.

Saitek Optical Mouse



Durch ihre Form kann Saiteks erste optische Maus sowohl von Links- als auch von Rechtshändern benutzt werden.

Beim Design ihres ersten Handnagetiers orientiert sich Saitek (089-5467570) farblich stark an bisherigen Produkten der Cyborg-Serie. Wie beim Cyborg-Joystick setzt man bei der Maus auf Benutzerfreundlichkeit, vor allem für Linkshänder. Durch das symmetrische Design bekommen diese nämlich keine Steuerschwierigkeiten. Die verwendete Technik der optischen Maus ist mittlerweile in allen Mäusen die gleiche: Ein optischer Sensor tastet mehrere Tausend Mal in der Sekunde die Oberfläche ab und registriert so die Bewegungen. Die zwei Haupttasten der Optical Mouse sind schön groß und leicht zu bedienen, das Mausrad springt etwas aus der Reihe. Die Rollfunktion arbeitet zuverlässig, dafür ist die dritte Maustaste etwas schwergängig, für schnelle Action-Einlagen also nicht zu gebrauchen. Die Auflageflächen der Maus sind angenehm rutschfreudig und sorgen für wenig Widerstand. Durch ihre kompakte und schlanke Form ist die Maus auch für kleinere Hände gut geeignet. Die Saitek Optical Mouse kostet 79 Mark.

Stärken:	Design für Rechts- und Linkshänder; kompakt
Schwächen:	Mittlerer Mausknopf schwergängig
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**76%**

Vivanco GP 22 UD

Besonders beim Design seines Force-Feedback-Gamepads hat sich Vivanco an den Controllern der PlayStation orientiert.

Vivanco (04102-231235) legt sich mit seinem neuen Gamepad ins gemachte Bett, denn für das handliche Force-Feedback-Gamepad setzt der Hersteller auf das Aussehen der Zubehörserie von Sonys PlayStation. So konnte man sich kostspielige Ausflüge ins Designland sparen und auf Detailarbeit setzen. Zusätzlich zur USB-Schnittstelle verfügt es über zwölf Feuertasten, vier analoge Steuerachsen und ein digitales Steuerkreuz. Die kleinen Elektromotoren im Inneren des Gerätes sorgen in Force-Feedback-Spielen für ordentliche Vibrationen. Im Test mit unserem kraftverstärkten Fuhrpark in *NfS: Porsche* überzeugte uns das GP 22 UD durch präzise Steuerung. Die Steuerelemente sind gut erreichbar. Für 120 Mark ein robustes und gut verarbeitetes FF-Gamepad.



Stärken:	12 Feuerknöpfe, Force-Feedback
Schwächen:	Keine Programmiersoftware
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**

Thrustmaster FireStorm Digital Gamepad



Mit 13 Knöpfen und USB-Anschluss bietet das FireStorm Digital Gamepad gute Ausstattung für 49 Mark.

Thrustmaster (09122-8860) spendiert seiner neuen FireStorm-Reihe nicht nur ein Force-Feedback-Gamepad, sondern bietet als günstige Alternative auch noch das FireStorm Digital Gamepad an, ohne Kraftverstärkung oder analoge Mini-Joysticks. Dafür hat das kleine FireStorm so viele Feuerknöpfe, dass Sie in Spielen sogar drei Hände gebrauchen könnten. Von den 13 Aktionsknöpfen befinden sich zwei Trigger an der Stirnseite des Controllers, zwei weitere Knöpfe sind unterhalb des Gerätes angebracht. Die Mittelfinger kommen also in hitzigen Sportspiel-Duellen sinnvoll zum Einsatz. Bei Sportspielen ist das FireStorm Digital Gamepad ein optimaler Partner, nicht zuletzt weil sich die Funktionen der Tasten einzeln programmieren lassen. Bei Renn-, Flug- oder anderen Action-Spielen lässt es Sie aber wegen der ungenauen digitalen Technik schnell im Stich. Auf der Anschlussseite zeigt sich das FireStorm Digital trotzdem weltoffen, denn es besitzt neben dem mittlerweile standardisierten USB-Stecker noch einen Gameport-Anschluss.

Stärken:	13 programmierbare Feuerknöpfe; USB und Gameport
Schwächen:	Digitales Steuerkreuz; keine analogen Mini-Sticks
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**76%**

Wettkampf der Boxen

Jede Soundkarte klingt nur so gut, wie es die angestöpselten Boxen erlauben. Das ist mittlerweile wohl bekannt. Wir haben drei Systeme gegeneinander antreten lassen, um Ihnen bei Ihrer Kaufentscheidung zu helfen.

Creative PlayWorks PS2000 Digital



Beim Design hat sich Creative mehr Mühe gegeben als bei der Leistung der hübsch anzusehenden Boxen.

Das PlayWorks PS2000 von Creative (0800-181510) erzeugt über zwei Boxen einen Dolby-Digital-Klang. Neben dem Subwoofer mit zwölf Watt Effektivleistung finden Sie im Paket noch die ausgefallene Klangbox, die mit zehn Watt Effektivleistung ebenfalls etwas schwachbrüstig ausgefallen ist. Alle nötigen Kabel liegen in ausreichender Länge dem Karton bei, ebenso wie eine kleine Fernbedienung. Über den digitalen Eingang können Sie dann Dolby-5.1-Sound hören, über den analogen Eingang den 4.1-Sound vieler Spiele. Die Satellitenbox wird über den Subwoofer gesteuert. Im Emulationsmodus (Virtual Dolby Digital) sorgen die Boxen des PS2000 für akzeptablen Klang und der Subwoofer für einen fetten Bass. Die drei Frontkanäle (Links, Mitte vorn, Rechts) werden gut emuliert, bei den hinteren erlebt man eher ein sphärisches Klanggefühl, bei dem die Quelle nicht so ganz auszumachen ist. Da die Emulation nur für die Person funktioniert, die direkt vor der Box sitzt, bekommt eventueller Besuch nur blechernen Klang ab. Sollten Sie keinen Platz für vier PC-Boxen haben, können Sie mit diesem teuren Klangmöbel trotzdem guten Gewissens Ihren PC veredeln. Für 500 Mark liefert Creative Ihnen einen guten virtuellen 3D-Sound ins Haus.

Stärken:	Platz sparend, digitaler und analoger Eingang
Schwächen:	Virtual Dolby Digital nur für einen Hörer
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**82%**

Labtec Pulse-415

Das kleine Subwoofer-Stereosystem von Labtec (0811-997130) ist eine etwas abgeänderte Version des LCS-2414, bei dem die Farbe der Boxen und die Verpackung verändert wurden. Wie bei allen Labtec-Klangkollegen beherbergt der Subwoofer alle Anschlüsse. An einer kleinen Kabelorgie kommen Sie aber nicht vorbei. Haben Sie diese überstanden und die kleinen, klangkräftigen Satelliten platziert, gibt es nichts mehr zu beanstanden. Mit nur neun Zentimeter sind die Boxen sehr klein und auch der kleine Subwoofer überzeugte uns durch satten Klang und feine Töne sogar bei geringem Geräuschpegel. Für 99 Mark holen Sie sich mit dem Pulse-415 ein starkes (25 Watt RMS) und vergleichsweise günstiges Klangpaket in die Wohnung.

Die Pulse-Boxen von Labtec sind verdammt klein und für ihre 25 Watt Effektivleistung auch noch recht günstig.

Stärken:	Platz sparend, klangstark
Schwächen:	Kein Bassregler, keine Kopfhörerbuchse
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Ausreichend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**80%**

VideoLogic Sirocco Spirit



Das große Stereo-Boxensystem ist eher als Monitorsystem für Heimmusiker gedacht als für PC-Spieler.

Das neue Stereo-Boxensystem der Akustikvirtuosen von VideoLogic (06103-93470) gönnt dem Käufer satte 50 Watt Effektivleistung (RMS) und bringt damit jedes Zimmer zum Wackeln. Die Spirits liegen mit 470 Mark Anschaffungspreis allerdings in einer Preisregion, die man Hobbyspielern nicht unbedingt zumuten kann. Die Boxen haben zwar zwei separate Cinch-Eingänge, sind aber offensichtlich eher als Stereomonitore für Hobbymusiker ausgelegt. Die schwarzen Klangkästen brauchen sehr viel Platz auf dem Schreibtisch und die Kabel sind für eine entsprechende Installation etwas zu kurz. In unseren Klangtests klangen die Spirits zwar äußerst klar, aber ohne große Dynamik. Bei *StarLancer* kam nicht der richtige Spaß auf. Kurzum: Für reine PC-Spieler gibt es empfehlenswertere Boxen. Wenn Sie allerdings gute Stereomonitore für Ihre Heimkompositionen brauchen, sind die Spirits eine Überlegung wert.

Stärken:	Klarer Klang
Schwächen:	Platzhungrig, kurze Kabel
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**83%**

Spiele-Index



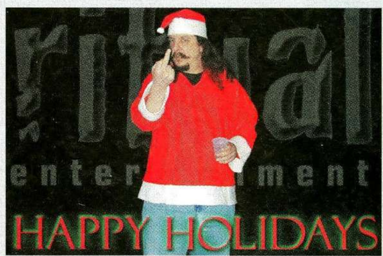
Aufruhr im Big-Action-Container! Fränkels Tastatur wurde von einer unbefugten Fremdhand berührt! Nun droht Fränkel auszurasten und mit einem besonders furchterregenden Exemplar aus seiner Hieb- und Stichwaffen-Sammlung über die unschuldigen Kollegen herzufallen. Wird Fränkel in seiner unbezähmbaren Wut die gesamte PC-Action-Redaktion meucheln? Sie erfahren die ganze Wahrheit auf unserer Cover-CD.

Worte des Monats

„Hinsichtlich des unterstellten Kausalzusammenhangs von Gewalt in medialen Darbietungen [...] und Gewaltanwendung in der Realität frage ich mich [...], warum eigentlich in den [...] finstersten Kapiteln der Menschheitsgeschichte Exzesse der Grausamkeit in Zeiten zu beklagen waren, in denen es weder Computerspiele noch Filme oder Comics oder TV gab – haben Attila der Hunne, die Wikinger, die Römer, die spanischen Inquisitoren, die Hexenverfolger, Hitler, Himmler, Stalin.... Computerspiele gespielt oder gewaltverherrlichende Filme konsumiert, [...] spielen Folterknechte im Irak oder Südamerika [...] eine Partie *Hitman*, bevor sie ihrer „Arbeit" nachgehen? Sind Hussein oder Milosevic durch den Einfluss von Computerspielen zu den Monstern geworden, die all das Leid über ihre Völker gebracht haben?

Spiegel-Leser-Kommentar von B. Kirchner zum Spiegel-Online-Artikel „Der Mord ist das Ziel des Spiels" (www.spiegel.de/netzwelt/medien/0,1518,107804,00.html)

Weihnachts-Nachlese



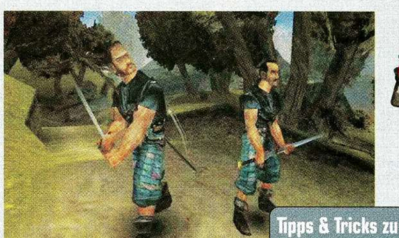
Namentlich Harald hatte immer ein herzliches Verhältnis zu Ritual Entertainment, die mit *Heavy Metal F.A.K.K. 2* eines seiner Lieblingsspiele entwickelt haben. Da wir Harald ja nun auch schon länger kennen, war uns klar, dass wir von seinen Freunden keine „normalen" Weihnachtswünsche erwarten durften.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. FEBRUAR

Gothic

Wir glaubten fast nicht mehr daran, aber der Master-Termin des Action-Rollenspiels *Gothic* steht nun unmittelbar bevor. Vielleicht können wir Ihnen in der kommenden Ausgabe schon den Test präsentieren.



Vollversion: Septerra Core

Dieses packende Manga-Rollenspiel mit ganz eigenem Charme legte TopWare vor etwa einem Jahr vor. Verkürzen Sie sich damit doch die Wartezeit bis *Final Fantasy 8*!

AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Counter-Strike, Theme Park Manager und vieles mehr ...


OIL TYCOON
Die 'brennend' interessante Wirtschaftssimulation.
AB JETZT DREHST DU AN DER
BENZINPREISSCHRAUBE...
PC CD-ROM
www.oil-tycoon.de
BLACKSTAR